A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Introduction au monde de Morrowind

Tous les jeux de rôles de la série des Elder Scrolls ont toujours obéi au même principe : vous permettre de faire tout ce que vous voulez en vous amusant. Les termes « immense », « très détaillé » et « non linéaire » reviennent souvent lorsqu'on évoque Arena, Daggerfall et, désormais, Morrowind. Nous sommes de l'avis qu'un bon jeu de rôles ne doit pas limiter vos choix, même si cela signifie qu'il vous laissera parfois commettre des erreurs. Jouez un mage revêtu d'une armure lourde, si vous le souhaitez. Rien ne vous en empêche, mais vous verrez que l'apprentissage du port de l'armure vous éloignera, pour un temps du moins, de vos études magiques.

La première question que les gens nous posent systématiquement à propos de ce jeu est la suivante : « Qu'est-ce que je peux faire dans Morrowind ? » Notre réponse est toujours la même : « Ce que vous voulez. » Vous préférez jouer un preux chevalier ou le pire des forbans ? Vous avez envie que les gens vous admirent ou vous craignent ? Vous voulez combattre à l'aide d'armes, de magie, ou des deux ? Vous aimez explorer des « donjons », ou vous préféreriez vous élever au sein d'une guilde jusqu'à prendre sa direction ? Quoi que vous souhaitiez, Morrowind a amplement de quoi vous satisfaire.

Mais attention ! Même si vous aimez les passe-temps en apparence anodins, comme le fait de contempler le ciel étoilé ou de vous baigner dans la mer Fantôme (Sea of Ghosts), vous risquez à tout moment de vous retrouver menacé par un bondissant des falaises (cliff racer) ou un poisson carnassier (slaughterfish). N'importe quel lieu de Morrowind peut très vite devenir dangereux, voire mortel. L'île de Vvardenfell, dans laquelle se déroule le jeu, est un endroit très varié sur le plan culturel et géographique, que dominent le gigantesque volcan appelé mont Ecarlate (Red Mountain) et les terres dévastées couvertes de cendres et de scories qu'il a créées autour de lui. Vous découvrirez les habitants des lieux dans des sites extrêmement variés, allant des petits villages constitués de huttes en bois aux villes creusées dans la carapace d'un crabe géant ou constituées de champignons que des mages font pousser démesurément pour s'en servir d'habitations, sans oublier la majestueuse cité de Vivec.

Partout, vous trouverez des gens bons, malveillants, excentriques ou ordinaires qui ont tous des objectifs qui leur sont propres ou qui cherchent tout simplement à subsister de jour en jour. A vous de voir si vous souhaitez avoir des contact avec eux. Faites confiance à qui vous voulez, tuez les gens dont la tête ne vous revient si vous le désirez… mais n'oubliez pas qu'il vous faudra assumer les conséquences de vos actes.

Morrowind vous propose des centaines et des centaines de choses à faire. Même si vous préférez vous concentrer sur la quête principale ou sur votre ascension sociale au sein de la faction que vous vous serez choisie, pensez à emprunter les chemins de traverse de temps en temps afin de ne pas vous limiter inutilement. De la même manière, adressez-vous aux gens que vous rencontrerez ; ils pourront vous raconter leurs problèmes ou vous apprendre des détails qui pourraient vitaux par la suite. C'est ainsi que vous oublierez le monde réel – parfois bien plus longtemps que vous ne l'auriez souhaité – et que vous vous perdrez dans le nôtre. Après cela, ce sera à vous de décider si vous préférez, par exemple, partir à la recherche d'un artefact oublié ou prendre part à un conflit entre guildes rivales. Mais soyez assuré que, quoi que vous choisissiez, il n'existe pas de « bonne » ou de « mauvaise » façon de jouer à Morrowind.

L'équipe de Morrowind

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 1

Table des matières

Introduction....1
Installation du jeu....2
Menu principal....3
Commandes....4
L'écran de jeu....5
Utilisation des menus....6
Menu des caractéristiques....7
Menu Inventaire....8
Menu Magie....9
Menu Carte....10
Création de personnage....11
Races....11
Caractéristiques....14
Caractéristiques dérivées....15
Talents liés au combat....16
Talents liés à la magie....16
Talents liés à la discrétion....17
Les classes....18
- Classes spécialisées dans le combat....19
- Classes spécialisées dans la magie....20
- Classes spécialisées dans la discrétion....21

Signe astrologique....22
Amélioration de talent et gain de niveau....23
Armes....24
Armure....25
Utilisation des armes....26
La magie....27
- L'école de la Convocation....27
- L'école de l'Illusion....27
- L'école de la Destruction....28
- L'école de la Guérison....29
- L'école du Mysticisme....30
- L'école de l'Altération....31

Caractéristiques raciales, pouvoirs, maladies et sorts....32
Objets magiques et parchemins....33
Création de sorts....34
Enchanter les objets....35
Potions et alchimie....36
L'art de la discrétion....37
Dialogues....38
Livres et journal....40
Contenants, repos, voyages rapides, crime et châtiment....41
Chargement et sauvegarde....42
Menu Options....43
Préférences....43
Credits....44

UBI SOFT à votre service...

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous êtes bloqué ou recherchez les codes ultimes vous permettant de progresser dans votre quête ? Vous voulez simplement en savoir plus sur nos prochains titres ? Voici toutes les coordonnées pour joindre notre Service Consommateurs et notre Support Technique.

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infaillible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Tel : 08.92.70.50.30. (0,34 €/min)
Accès techniciens : lundi au vendredi
9h30-13h et 14h00-19h
Fax : 0825.001.263 (0,15 €/min)
serviceconso@ubi.com
Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique

- Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de lancement ou d'exécution de votre logiciel ?
- Vous désirez être informé des patches et mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter notre Support Technique qui vous donnera la bonne marche à suivre pour que vous puissiez exploiter votre logiciel comme il se doit.

Tel : 0825.355.306 (0,15 €/min)
Accès techniciens : lundi au samedi 9h00-21h00
Fax : 0825.001.263 (0,15€/min)
supportechnique@ubi.com
Support Technique Ubi Soft
TSA 90001
13859 Aix en Provence Cedex 3

36.15 UBI SOFT (0,34 €/min) et site internet « ubi.com »

Nos services minitel « 3615 UBI SOFT » et internet « ubi.com » sont ouverts 24 heures/24 et 7 jours/7.
En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S, de participer à de nombreux concours ou de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur internet). Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels Ubi Soft qui vous intéressent.

Rejoignez la communauté Morrowind francophone sur le site officiel MORROWIND-FR.COM ! Tenez-vous au courant des dernières nouveautés, découvrez une mine d'informations sur l'univers de Morrowind. Le forum et le dialogue en direct vous permettront d'échanger en ligne vos impressions, vos questions et idées avec les nombreux fans ! Enfin, prolongez votre plaisir de jouer grâce aux réalisations des autres joueurs (nouveau scénario, carte, personnage, monstre, etc.) !

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit. Pour que le produit défectueux puisse être échangé contactez notre support technique qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft. Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Support Technique Ubi Soft TSA 90001 / 13859 Aix en Provence Cedex 3

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. All Rights Reserved. Distributed By Ubi Soft Entertainment

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Portions of this software are included under license. © 1999 Numerical Design, Ltd. All rights reserved.

OFFRE D'ECHANGE

Vous venez d'acquérir la version "jeu en anglais, manuel en français" de "The Elder Scrolls(tm) : Morrowind". Nous vous en remercions et vous souhaitons d'excellentes heures de jeu! Si vous souhaitez découvrir le jeu en version française intégrale à sa sortie, Ubi Soft vous propose de le recevoir gratuitement hors participation aux frais de gestion et d'envoi. Pour cela, il vous suffira d'envoyer votre jeu (CD du jeu uniquement, ne pas envoyer la boite ni le CD de " The Elder Scrolls Construction Set ") accompagné d'un chèque de 6.10 euros* (six euros dix centimes) à l'ordre d'Ubi Soft, et du coupon d'échange (que vous aurez découpé), à l'adresse suivante : Support Technique Ubi Soft
O.P. Morrowind
TSA 9001
13859 Aix en Provence Cedex
Tel : 0825 001 263 (0,15 EUR/mn)

Vous recevrez alors dans les 48h après réception de votre demande le CD du jeu en français. Naturellement, il vous faudra attendre que le jeu soit disponible en magasins (sortie prévue en août) en version française intégrale pour faire votre demande.
L'équipe d'Ubi Soft

*correspondant à une participation aux frais de gestion et d'envoi

INSTALLATION DU JEU

Insérez le disque de MORROWIND et lancez le programme d'installation setup.exe s'il ne démarre pas automatiquement. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu. Vous n'avez pas besoin d'installer THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET pour jouer à MORROWIND.

LANCEMENT DU JEU

Une fois MORROWIND installé sur votre ordinateur, vous pouvez le lancer à partir du menu Démarrer de Windows ou en cliquant deux fois sur l'icône de MORROWIND.

PLAY (JOUER)

Permet de jouer

DATA FILES (FICHIERS DE DONNEES)

Permet de sélectionner les plugins avec lesquels vous jouez. Les plugins pour ELDER SCROLLS (fichiers .esp), qui ajoutent des nouveautés au monde de MORROWIND, sont créés à l'aide de THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET ; vous pouvez les télécharger sur Internet ou en inventer vous-même.

Cliquez deux fois sur un fichier pour le sélectionner ou le désélectionner. Vous pouvez également visualiser vos fichiers de sauvegarde (fichiers .ess), ainsi que les plugins utilisés lorsque vous avez sauvegardé votre partie. En cliquant à deux reprises sur un fichier de sauvegarde, vous pouvez automatiquement sélectionner tous les plugins nécessaires.

Les plugins représentent des changements temporaires apportés à votre partie. Si vous décidez de charger une partie sauvegardée sans un plugin que vous avez utilisé jusque-là, toutes les modifications découlant un plugin disparaîtront du même coup. Les plugins fonctionnent aussi bien avec les nouvelles parties qu'avec les parties en cours.

OPTIONS

Sélectionnez ce paramètre pour modifier les options vidéo, comme par exemple le type de carte vidéo que vous utilisez, la résolution que vous souhaitez ou la taille de votre écran. Si votre carte vidéo permet l'ombrage (pixel shading), comme c'est le cas pour la NVIDIA GeForce3 ou 4, ou l'ATI 8500, vous pouvez activer ou désactiver cette option.

ELDERSCROLLS.COM

Sélectionnez cette option pour accéder directement au site www.elderscrolls.com. Vous y trouverez des nouveautés et pourrez intégrer la communauté des joueurs.

TECHNICAL SUPPORT (ASSISTANCE TECHNIQUE)

Ouvre la fenêtre d'assistance technique, qui vous proposera divers diagnostics possibles pour votre système. Si vous devez contacter l'assistance technique, les informations présentes dans cette fenêtre permettront de mieux vous aider.

UNINSTALL (DESINSTALLATION)

Cette option vous permet de désinstaller MORROWIND ou de modifier l'installation existante. Si MORROWIND n'est pas installé sur votre système, il vous est impossible de lancer THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET.

EXIT (QUITTER)

Permet de quitter le jeu.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 2

MENU PRINCIPAL

NEW (NOUVELLE PARTIE)

Lance une nouvelle partie de MORROWIND.

LOAD (CHARGER)

Permet de reprendre une partie sauvegardée.

OPTIONS

Vous amène au menu Options, qui vous permet de modifier les commandes, ainsi que vos options vidéos et sonores, et vos préférences. Voir page 43.

CREDITS

L'équipe qui a réalisé MORROWIND.

EXIT (QUITTER)

Permet de quitter le jeu.

Les options suivantes sont également disponibles en cours de partie :

QUIT (ABANDONNER)

Vous ramène à l'écran initial.

RETURN (RETOUR)

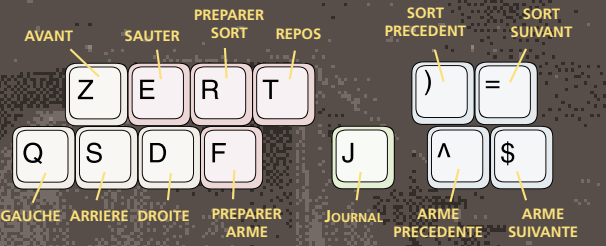
Vous ramène à la partie en cours.

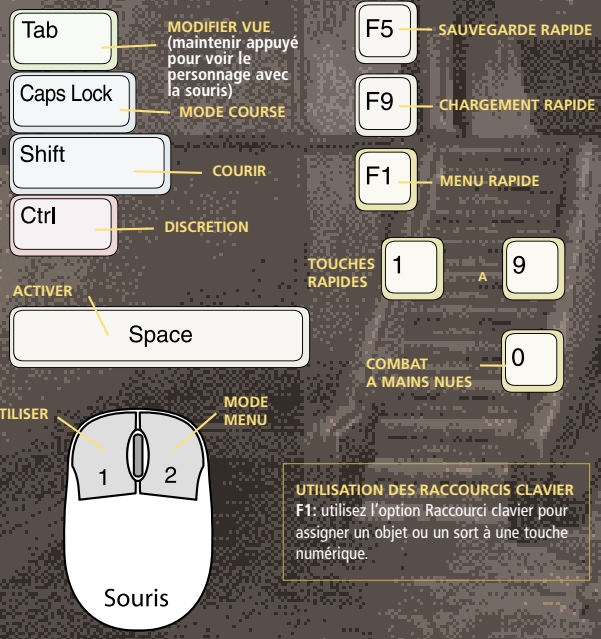
SAVE (SAUVEGARDER)

Permet de sauvegarder la partie en cours.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 3

COMMANDES

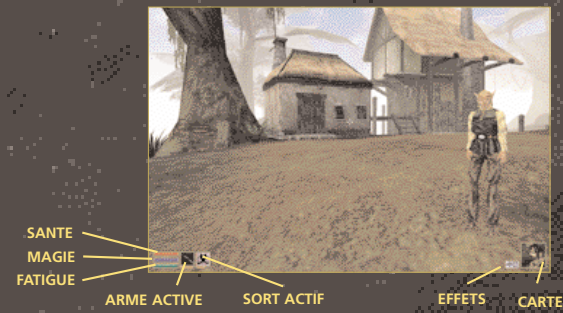




UTILISATION DES RACCOURCIS CLAVIER
F1: utilisez l'option Raccourci clavier pour assigner un objet ou un sort à une touche numérique.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 4

L'ECRAN DE JEU



SANTE
Représentée par la barre rouge. Vous mourrez lorsqu'elle disparaît totalement. Le repos vous permet de récupérer de la Santé, tout comme certains sorts et potions.

MAGIE
Représentée par la barre bleue. Vous utilisez votre Magie chaque fois que vous lancez des sorts. Le repos vous permet de récupérer de la Magie, tout comme certains sorts et potions.

FATIGUE
Représentée par la barre verte. Plus celle-ci diminue, plus vous êtes fatigué et plus vous avez du mal à attaquer ou à lancer des sorts, par exemple. La barre verte diminue lorsque vous recevez des coups de poings, mais aussi lorsque vous courez, sautez, nagez vite ou utilisez une arme. Elle remonte quand vous marchez, quand vous attendez ou quand vous vous reposez. Certains sorts et potions font également remonter la barre de Fatigue.

ARME ACTIVE
Appuyez sur la touche F afin de préparer votre arme (ou vos poings si vous n'avez pas d'arme en main) puis cliquez sur le bouton gauche de la souris pour attaquer. Plus vous maintenez le bouton appuyé longtemps, plus votre attaque sera puissante, ce qui vous permettra d'infliger davantage de dégâts. Vous pouvez également délivrer des coups plus rapides, mais qui font moins mal. La barre apparaissant sous votre arme vous indique l'état de cette dernière. Utilisez les touches [et] pour passer aux autres armes de votre inventaire. Vous pouvez aussi assigner des raccourcis claviers à vos armes (voir page 4).

SORT ACTIF
Appuyez sur la touche R afin de vous préparer à utiliser un sort et cliquez sur le bouton gauche de la souris pour le lancer. Utilisez les touches – et = pour passer aux autres sorts compris dans votre menu Magie (qui comprend les sorts, mais aussi les pouvoirs et les objets magiques que vous avez sur vous ou en main). Vous pouvez aussi assigner des raccourcis claviers à vos sorts, pouvoirs et objets magiques (voir page 4).

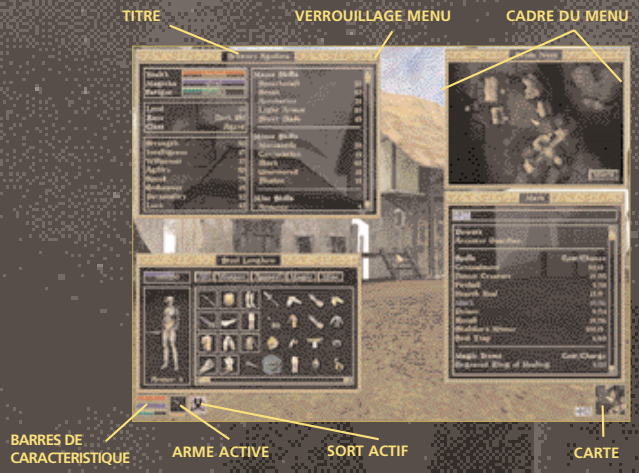
CARTE
Montre vos environs et la direction à laquelle vous faites face. Les portes sont surlignées.

EFFETS
Diverses icônes représentent les effets magiques, maladies et autres qui vous affectent. Afin de savoir de quoi vous souffrez, allez dans le menu Magie et sélectionnez la ou les icônes qui vous intéressent.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 5

UTILISATION DES MENUS

Pour accéder aux menus, cliquez à tout moment sur le bouton droit de la souris. Un nouveau click droit vous permet de reprendre la partie là où vous l'aviez abandonnée.



Il existe quatre menus principaux : **Caractéristiques** (Stats), **Inventaire** (Inventory), **Magie** (Magic) et **Carte** (Map). Tous sont détaillés dans les pages qui suivent. Vous pouvez les ouvrir et les fermer indépendamment ; il suffit pour cela de cliquer sur l'icône de chacun.

Caractéristiques : barres de caractéristique
Inventaire : icône d'arme active
Magie : icône de sort actif
Carte : mini-carte

Vous pouvez modifier les menus comme vous les souhaitez (redéfinir leur taille, les changer de place ou les cacher).

Déplacer : cliquez sur la barre de titre du menu et faites glisser
Redéfinir la taille : cliquez sur un bord du menu et faites glisser
Cacher : cliquez deux fois sur la barre de titre du menu
Verrouiller : cliquez sur Menu Lock (verrouillage menu) afin de verrouiller le menu pendant que vous poursuivez votre exploration
Taille automatique : cliquez deux fois sur la barre de titre du menu en maintenant la touche Maj enfoncée. Faites de même pour qu'il reprenne sa taille précédente.

REMARQUE : le seul fait d'amener le curseur de la souris sur divers éléments du menu fait apparaître un sous-menu lié à l'élément choisi.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 6

MENU DES CARACTÉRISTIQUES

NOTE : la colonne de droite permet un défilement vers le haut/bas.

NOM
Votre nom.

SANTÉ
Les dégâts que vous pouvez subir. Lorsque votre Santé tombe à 0, vous mourez. Vous récupérez votre Santé en dormant, mais aussi en buvant des potions ou en utilisant les sorts appropriés.

MAGIE
Cette caractéristique vous permet de lancer des sorts. Vous récupérez votre Magie en dormant, en buvant des potions ou en utilisant les sorts appropriés.

FATIGUE
Plus cette valeur diminue, plus vous êtes fatigué et plus il vous est difficile d'exécuter des actions exigeant un effort physique, comme le fait de combattre ou de lancer des sorts. Vous perdez des points de Fatigue quand vous courez, mais aussi quand vous sautez, quand vous nagez vite ou quand vous combattez à mains nues. Vous en récupérez quand vous marchez ou quand vous dormez ; il existe également des sorts ou potions vous permettant de les récupérer plus rapidement.

NIVEAU
Mesure votre progression.

RACE
Votre race. Voir pages 11-14 pour de plus amples précisions à ce sujet.

CLASSE
Votre Classe.

CARACTÉRISTIQUES
Quantifient ce que vous pouvez accomplir sur le plan physique ou mental, mais aussi en matière de magie.

TALENTS
Amenez le curseur sur un talent pour obtenir des informations à son sujet, ainsi qu'une barre de progression indiquant quand votre talent augmentera d'un point. Voir pages 16-18 pour de plus amples précisions à ce sujet.

RÉPUTATION
Votre célébrité.

FACTION
La faction dont vous faites partie.

SIGNE ASTROLOGIQUE
La constellation qui se trouvait haut dans le ciel le jour de votre naissance.

PRIME
La récompense offerte pour votre capture si vous avez commis des crimes.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 7

MENU INVENTAIRE

CHARGE
Cette barre indique le poids cumulé de tous les objets que vous transportez. Si elle est pleine, vous ne pouvez plus vous déplacer tant que vous ne vous serez pas débarrassé de quelques objets.

PERSONNAGE
L'image de votre personnage montre tout ce que vous portez, ainsi que votre arme active. Chaque fois que vous modifiez la façon dont vous êtes équipé, l'image change en conséquence.

VALEUR D'ARMURE
La protection moyenne conférée par toutes les pièces d'armure que vous portez. Pour les parties de votre corps qui ne sont pas protégées par une pièce d'armure, c'est la valeur de votre talent Combat sans armure (Unarmored) qui est prise en compte. Plus votre valeur d'armure est élevée, plus vous bénéficiez d'une bonne protection. Voir page 25 pour ce qui concerne les armures.

ARME ACTIVE
L'arme que vous avez en main. Si vous changez d'arme, la nouvelle devient automatiquement votre arme active. Si vous n'avez pas d'arme en main, votre talent de Combat à mains nues (Hand-to-Hand) est automatiquement considéré comme votre arme active.

OBJETS
Cliquez sur un objet de votre inventaire avec le bouton gauche de la souris, après quoi il ne vous reste plus qu'à amener l'objet sur l'image de votre personnage pour l'ajouter à votre équipement. Cela vous permet d'enfiler une armure ou des vêtements, de glisser un anneau à votre doigt, de lire un livre, de boire une potion, de prendre une arme en main, d'utiliser une torche ou des crochets de serrurier, etc. Tout objet rejoignant votre équipement actif (autrement dit, tout objet que vous portez ou que vous avez à la main) est représenté par un cadre autour de son icône. Si vous voulez ranger un objet dans votre sac à dos, il vous suffit de cliquer de nouveau dessus puis de le ramener dans votre inventaire ou de le laisser tomber par terre (si vous n'en voulez plus). Amenez le curseur sur un objet pour obtenir des renseignements à son sujet.

Si vous possédez plusieurs objets du même type, tous s'empilent. Si vous prenez tout une pile d'objets en même temps (par exemple, un tas de pièces d'or ou une poignée de flèches), la quantité d'objets qu'elle contient s'affiche dans le menu quantité. Servez-vous de la glissière pour déterminer la quantité exacte que vous souhaitez prendre. Les deux options suivantes vous sont également proposées :

Prendre toute la pile : cliquez sur la pile en appuyant sur la touche Maj
Prendre un objet de la pile seulement : cliquez sur la pile en appuyant sur la touche Ctrl

Vous pouvez aussi utiliser le curseur pour déplacer des objets dans le monde de jeu, par exemple afin de changer la place des assiettes disposées sur une table. Cliquez sur l'objet à l'aide du bouton gauche de la souris pour le soulever, amenez-le où vous voulez et cliquez de nouveau pour le reposer.

FILTRES A OBJETS
Si vous ne voulez pas voir tout votre inventaire d'un seul coup, utilisez les filtres, qui vous permettent de classer vos objets par catégories : armes (weapons), armure et vêtements (apparel), objets magiques et potions (magic), et enfin objets divers (misc items, cette catégorie regroupant livres, sources de lumière, crochets de serrurier, etc.).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 8

MENU MAGIE

EFFETS
Affiche des icônes symbolisant vos pouvoirs et capacités spéciales, ainsi que les effets magiques et les maladies qui vous affectent actuellement. Amenez le curseur sur une icône pour voir quel effet elle représente.

POUVOIRS
La liste de vos pouvoirs. Amenez le curseur sur un pouvoir pour de plus amples renseignements à son sujet. Un pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois par jour. Voir page 32 pour de plus amples précisions.

SORTS
La liste des sorts que vous pouvez lancer. Afin de sélectionner votre sort actif, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. Amenez le curseur sur un sort pour obtenir des précisions sur ses effets, sa durée et le talent auquel il est associé. Le coût (Cost) indique le nombre de points de Magie que vous perdez chaque fois que vous essayez de le jeter (et ce, même si vous n'y parvenez pas). Les chances sont vos chances de succès, en pourcentage ; elles sont déterminées par le niveau de maîtrise que vous avez obtenu dans l'école de magie dont le sort dépend.

OBJETS MAGIQUES
Les sorts que peuvent lancer les objets magiques de votre inventaire sont indiqués ici. Amenez le curseur sur un objet magique pour obtenir de plus amples détails sur l'effet et la durée du sort. Voir page 35 pour ce qui est d'enchanter les objets.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 9

MENU CARTE

CARTE LOCALE

Le menu carte vous offre la possibilité d'y voir plus loin autour de vous. Il vous permet de repérer les bâtiments, complexes souterrains et autres structures qui vous entourent. La flèche située au centre de l'écran indique l'endroit où vous vous trouvez et la direction à laquelle vous faites face. Les portes apparaissent en jaune. Si vous avez lancé un sort vous permettant de détecter des objets ou des créatures, ceux-ci sont également représentés sur la carte. Pour vous déplacer sur la carte, bougez la souris en maintenant le bouton gauche appuyé. Amenez le curseur sur les divers symboles pour voir ce qu'ils représentent.

CARTE DU MONDE

Cliquez sur l'icône située en bas à droite pour passer à la carte du monde. Vous verrez apparaître l'île de Vvardenfell dans son ensemble, les lieux auxquels vous vous êtes déjà rendu y étant signalés. Diverses personnes pourront marquer des endroits importants sur votre carte du monde. Pour vous déplacer sur la carte, bougez la souris en maintenant le bouton gauche appuyé. Amenez le curseur sur les divers symboles pour voir ce qu'ils représentent. Cliquez sur l'icône de la carte locale pour revenir à cette dernière.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de pouvoir jouer, vous devez commencer par créer votre personnage. Une fois que vous avez entré votre nom (Name), le jeu vous demande d'indiquer votre race, votre classe (Class) et votre signe astrologique (Birthsign).

Races

Dix races différentes cohabitent en Morrowind. Comme chacune a des caractéristiques raciales distinctes, le choix de la race est absolument vital.

Argonien

On ne sait que peu de choses sur les habitants reptiliens du Marais noir. Pour avoir dû défendre leurs frontières depuis de longues années, les Argoniens sont désormais passés maîtres dans l'art de guérilla. Leurs facultés naturelles font qu'ils sont aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme. Leur physiologie est particulièrement bien adaptée aux marécages qui couvrent l'essentiel de leur territoire et ils sont immunisés contre certains venins et maladies qui ont causé la mort de bien des explorateurs dans la région.

Bonus aux talents : Alchimie +5, Athlétisme +15, Armure intermédiaire +5, Combat sans armure +5, Illusion +5, Lance +5, Mysticisme +5
Capacités spéciales : Résistance aux maladies, Immunité contre le poison, Respiration aquatique

Breton

Les Bretons sont naturellement liés à la magie et au surnaturel. La plupart des grands mages de l'histoire sont originaires de leur province de Hauteroche et, en plus de leur compréhension intuitive de la magie, de l'alchimie et de la création d'objets magiques, ils bénéficient d'une importante résistance aux sorts destructeurs ou de domination.

Bonus aux talents : Convocation +10, Guérison +10, Mysticisme +10, Alchimie +5, Altération +5, Illusion +5
Capacités spéciales : Multiplicateur de Magie fortifié, Peau de dragon, Résistance à la magie

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 10

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 11

Elfe Noir

Les habitants de Morrowind se donnent le nom de Dunmers, même si tout le reste de l'empire les appelle Elfes noirs. Ils sont connus pour leur peau sombre et leurs yeux rouges, mais aussi pour leur intellect très développé et leur physique puissant, qui font d'eux d'excellents mages ou guerriers. Leurs armées mêlent harmonieusement fantassins, archers et mages de guerre.

Bonus aux talents : Destruction +10, Lame courte +10, Arme longue +5, Armure légère +5, Athlétisme +5, Mysticisme +5, Précision +5
Capacités spéciales : Gardien ancestral, Résistance au feu

Haut Elfe

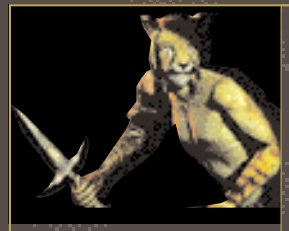
Les hauts Elfes, ou Aldmers, sont les fiers êtres à peau dorée natifs de l'archipel de l'Automne. Le tamriellique, langue commune de l'empire, est basée sur la langue des Aldmers, de même que la majorité des sciences et des arts impériaux découlent de la civilisation plusieurs fois millénaire des hauts Elfes. Agiles, intelligents et dotés d'une grande volonté, ces derniers sont souvent très doués dans la pratique de la magie. Leur organisme leur confère une résistance aux maladies bien plus élevée que celle des autres races.

Bonus aux talents : Alchimie +10, Destruction +10, Enchantement +10, Altération +5, Convocation +5, Illusion +5
Capacités spéciales : Multiplicateur de magie fortifié, Vulnérabilité à la magie, au feu, au froid et à la foudre, Résistance aux maladies

Impérial

Originaires de la province cosmopolite de Cyrodil, les Impériaux, ou Cyrodiléens, ont pour la plupart reçu une bonne éducation. Bien que moins imposants que les autres races sur le plan physique, ils ont fait maintes fois la preuve de leurs dons pour le commerce et la diplomatie. Ce sont ces qualités qui, tout autant que leur fantastique infanterie légère, leur ont permis de triompher des autres provinces et de fonder un empire synonyme de paix et de prospérité.

Bonus aux talents : Arme longue +10, Eloquence +10, Marchandage +10, Arme contondante +5, Armure légère +5, Combat à mains nues +5
Capacités spéciales : Etoile de l'Occident, Voix de l'empereur



Khajiit

Les Khajiits sont natifs de la province d'Elsweyr et leur apparence est extrêmement variable : certains ressemblent presque à des Elfes, tandis que les Cathay-rahts sont plus proches des jaguars et les Senche-tigres des tigres. Les Suthay-rahts sont les plus nombreux ; ils sont connus pour leur agilité et leur vivacité d'esprit. La plupart des Khajiits préfèrent se battre à l'aide de leurs griffes plutôt que de se servir d'armes. Ils font d'excellents voleurs en raison de leur fantastique agilité naturelle.

Bonus aux talents : Acrobatie +15, Armure légère +5, Athlétisme +5, Combat à mains nues +5, Discrétion +5, Lame courte +5, Sécurité +5
Capacités spéciales : Oeil d'effroi, Vision nocturne

Nordique

Les habitants de la province de Bordeciel sont des gens grands et blonds. Agressifs et sans peur en temps de guerre, ils sont également travailleurs en temps de paix et passionnés de commerce et d'exploration. Marins d'exception, ils se retrouvent dans la plupart des villes portuaires de Tamriel. Ils sont connus pour leur endurance, leur entêtement et leur résistance au froid, même magique. La violence fait partie intégrante de leur culture, à tel point qu'ils se ruent au combat avec un plaisir qui fait peur à voir pour leurs ennemis.

Bonus aux talents : Arme contondante +10, Armure légère +10, Hache +10, Armure lourde +5, Lame longue +5, Lance +5
Capacités spéciales : Guède, Poing du tonnerre, Résistance à la foudre, Immunité contre le froid

Orque

Ces barbares des monts de Wrothgarian et de la Queue du Dragon sont connus pour leur courage indéfectible en temps de guerre et la bravoure avec laquelle ils résistent aux multiples difficultés que l'existence semble s'acharner à leur imposer. Autrefois, ils étaient craints et haïs par les autres races, mais ils ont peu à peu réussi à se faire accepter par le reste de l'empire. Leurs armuriers sont reconnus pour l'efficacité de leurs armes et de leurs armures, et leurs guerriers en armure lourde sont parmi les meilleurs fantassins de Tamriel.

Bonus aux talents : Armure intermédiaire +10, Armure lourde +10, Armurerie +10, Parade +10, Hache +5
Capacités spéciales : Berserker, Résistance à la magie

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 12

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 13

Rougegarde
Les Rougegardes sont les meilleurs guerriers de Tamriel. Originaires de la province de Lenclume, ils ont la peau sombre et les cheveux frisés. Ils semblent nés pour se battre, mais leur fierté et leur grande indépendance les rend bien plus efficaces en temps qu'éclaireurs ou aventuriers que dans le cadre d'une unité de soldats. En plus de leurs affinités culturelles pour de nombreuses armes et armures, ils sont vifs et bénéficient d'une grande constitution.

Bonus aux talents : Lame longue +15, Arme contondante +5, Armure intermédiaire +5, Armure lourde +5, Athlétisme +5, Hache +5, Lame courte +5
Capacités spéciales : Poussée d'adrénaline, Résistance au poison, Résistance aux maladies

Elfe Des Bois
Ils habitent, par petits clans, dans les forêts de l'ouest du Val-Boisé. L'empire les appelle Elfes des Bois, mais ils se donnent le nom de Bosmers, ou « Peuple né de la Sève des Arbres ». Très agiles et dotés d'un esprit vif, ils font d'excellents éclaireurs, agents ou voleurs. Il n'existe pas de meilleurs archers en Tamriel.

Bonus aux talents : Précision +15, Armure légère +10, Discrétion +10, Acrobatie +5, Alchimie +5
Capacités spéciales : Langage des animaux, Résistance aux maladies

Caractéristiques
Les capacités, physiques et mentales de votre personnage, mais aussi son potentiel magique, sont quantifiés à l'aide de huit caractéristiques principales. Ces dernières ont une valeur allant de 0-100, qui peut être modifiée (en bien ou en mal) par magie, en buvant des potions ou en attrapant des maladies. Le fait de gagner un niveau vous permet également d'augmenter vos caractéristiques.

Force
Détermine la charge que vous pouvez porter, mais aussi votre nombre de points de Fatigue et de Santé (Health) et les dégâts que vous infligez en vous servant d'armes de contact telles que les épées et les haches. Caractéristique associée aux talents Armurerie (Armorer), Arme contondante (Blunt Weapon), Hache (Axe), Lame longue (Long Blade) et Acrobatie (Acrobatics).

Intelligence
Influe sur votre Magie (Magicka) et l'usage que vous pouvez en faire. Caractéristique associée aux talents Alchimie (Alchemy), Enchantement (Enchant), Convocation (Conjuration) et Sécurité (Security).

Volonté
Détermine votre faculté à résister aux attaques magiques, ainsi que votre nombre de points de Fatigue. Caractéristique associée aux talents Destruction (Destruction), Altération (Alteration), Mysticisme (Mysticism) et Guérison (Restoration).

Agilité
Influe sur votre capacité à éviter les attaques et à toucher vos adversaires de loin, ainsi que sur votre nombre de points de Fatigue. Caractéristique associée aux talents Discrétion (Sneak), Armure légère (Light Armor), Précision (Marksman) et Parade (Block).

Rapidité
Détermine votre vitesse de déplacement. Caractéristique associée aux talents Athlétisme (Athletics), Lame courte (Short Blade), Combat à mains nues (Hand-to-Hand) et Combat sans armure (Unarmored).

Endurance
Influe sur vos points de Fatigue et de Santé (Health), tout en déterminant à quelle vitesse votre Santé (Health) progresse lorsque vous dormez ou gagnez un niveau. Caractéristique associée aux talents Armure intermédiaire (Medium Armor), Armure lourde (Heavy Armor) et Lance (Spear).

Personnalité
Détermine si les gens vous apprécient ou non, ce qui peut vous permettre d'obtenir davantage de renseignements lorsque vous leur parlez. Caractéristique associée aux talents Eloquence (Speechcraft), Marchandage (Mercantile) et Illusion (Illusion).

Chance
La Chance (Luck) a un effet, souvent subtil, sur toutes vos actions. Aucun talent ne lui est associé.

Caractéristiques dérivées
Ces trois caractéristiques sont dérivées de vos caractéristiques principales ; tout changement apporté à ces dernières modifient également les suivantes.

Santé
La Santé (Health) représente le nombre de points de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. Cette valeur augmente chaque fois que vous gagnez un niveau. C'est votre Endurance qui détermine la Santé que vous récupérez en vous dormant et celle que vous gagnez à chaque nouveau niveau. Votre Santé de départ est égale à la moitié de la somme de votre Force (Strength) et de votre Endurance.

Magie
La Magie (Magicka) permet de jeter des sorts. Votre valeur de départ est égale à la moitié de votre valeur d'Intelligence, mais vous pouvez ensuite l'améliorer en choisissant une race ou un signe astrologique a race augmentant votre multiplicateur de Magie. Vous récupérez vos points de Magie en dormant.

Fatigue
Comme son nom l'indique, cette valeur représente votre degré de fatigue. Plus vous êtes fatigué et plus il vous est difficile d'accomplir les actions que vous tentez. Le fait de courir, de sauter, de nager vite ou d'utiliser une arme de corps à corps réduit cette valeur, qui augmente lorsque vous vous reposez, que vous attendez ou que vous utiliser un sort ou une potion appropriée. Votre nombre de points de Fatigue maximal est égal à la somme de vos valeurs de Force (Strength), Endurance, Agilité (Agility) et Volonté (Willpower).

Charge
Cette valeur est égale au poids combiné de tous les objets que vous transportez. Elle affecte la vitesse à laquelle vous vous déplacez et le degré de fatigue que vous imposent des efforts tels que le fait de nager ou de courir. Si vous portez un poids trop important, vous vous retrouverez dans l'incapacité de bouger. Votre charge maximale est égale à cinq fois votre valeur de Force (Strength).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 14
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 15

Talents liés au combat

Parade (Block) vous permet de parer les coups adverses à l'aide de votre bouclier. Lorsque vous y parvenez, l'attaque adverse ne vous inflige aucun dégât.
Caractéristique associée : Agilité (Agility)

Armurerie (Armorer) sert à maintenir armes et armures en bon état. Les armes en mauvais état occasionnent moins de dégâts, tandis que les armures usagées protègent moins contre les attaques. Cette diminution d'efficacité est de plus en plus sensible au fur et à mesure que l'état de l'arme ou de l'armure se détériore.
Caractéristique associée : Force (Strength)

Armure intermédiaire (Medium armor) vous permet de vous défendre efficacement en portant une armure intermédiaire, c'est-à-dire une cotte de mailles (chain), une armure d'écailles (scale), une armure d'ossements (bonemold) ou une armure orque (Orcish armor). Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.
Caractéristique associée : Endurance

Armure lourde (Heavy armor) vous permet de vous défendre efficacement en portant une armure lourde, c'est-à-dire une armure de fer (iron), d'acier (steel), d'argent (silver), d'ébène (ebony), dwemer (Dwemer) ou daedrique (Daedric). Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.
Caractéristique associée : Endurance

Arme contondante (Blunt weapon) augmente votre efficacité lorsque vous vous servez d'armes telles que la masse d'armes (mace), le marteau (hammer), le gourdin (club) ou le bâton (staff).
Caractéristique associée : Force (Strength)

Longue lame (Long blade) vous permet d'utiliser toutes les épées à lame longue avec une efficacité maximale. Cette catégorie d'armes comprend l'épée large (broadsword), le sabre (saber), l'épée longue (longsword), la claymore, le katana et le dai-katana (dai-katana).
Caractéristique associée : Force (Strength)

Hache (Axe) vous rend plus efficace dans le maniement de la hache de guerre (war axe) et de la hache d'armes (battleaxe).
Caractéristique associée : Force (Strength)

Lance (Spear) concerne le maniement des armes d'hast que sont la lance (spear) et la hallebarde (halberd).
Caractéristique associée : Endurance

Athlétisme (Athletics) vous entraîne à la course et à la natation. Les personnages athlétiques peuvent courir et nager plus vite et plus longtemps.
Caractéristique associée : Rapidité (Speed)

Talents liés à la magie

Destruction représente la maîtrise des sorts de l'école de Destruction, qui infligent des dégâts aux créatures vivantes ou mortes-vivantes et incluent les effets de type dégâts élémentaires, atténuation de caractéristique, réduction de caractéristique, vulnérabilité et désintégration.
Caractéristique associée : Volonté (Willpower)

Les élèves de l'école d'Altération (Alteration) manipulent le monde physique et ses propriétés naturelles. Leurs sorts leur permettent par exemple de marcher sous l'eau, de respirer sous l'eau, mais aussi d'effectuer des bonds, de léviter, d'ouvrir une porte ou, au contraire, de la verrouiller, ou encore de créer des boucliers protégeant contre divers types de dégâts.
Caractéristique associée : Volonté (Willpower)

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 16

Les sorts de l'école d'Illusion altèrent les perceptions des êtres vivants. Ils permettent . de rendre quelqu'un aveugle, de créer de la lumière, de paralyser une créature, de l'apaiser ou de la faire entrer en frénésie, de se fondre dans le décor tel un caméléon ou de devenir invisible.
Caractéristique associée : Personnalité (Personality)

Les sorts de l'école de Convocation (Conjuration) permettent de contrôler les créatures normales ou magiques, mais aussi et surtout de faire apparaître des armes ou armures et d'appeler des Daedras et morts-vivants servant celui qui les a convoqués.
Caractéristique associée : Intelligence

Les sorts de l'école de Mysticisme (Mysticism) manipulent les forces issues du monde invisible afin d'emprisonner une âme dans une gemme, de se téléporter, de déplacer les objets par télékinésie, de les détecter à distance, mais aussi de détourner les énergies magiques ou de les retourner à l'envoyeur.
Caractéristique associée : Volonté (Willpower)

Les sorts de l'école de Guérison (Restoration) permettent de guérir les blessures, de récupérer les points perdus dans les caractéristiques et de soigner les maladies. Ils servent également à augmenter les caractéristiques ou à absorber celles des autres (Force, Intelligence, Agilité, etc.).
Caractéristique associée : Volonté (Willpower)

Enchantement (Enchant) permet de créer, d'utiliser et de recharger les objets magiques. Les enchanteurs doués ont davantage de facilité que les autres à fabriquer de nouveaux objets. De plus, les objets enchantés qu'ils créent utilisent moins d'énergie et se rechargent plus rapidement.
Caractéristique associée : Intelligence

Alchimie (Alchemy) permet d'identifier les propriétés magiques des matières premières du monde naturel. Celles-ci peuvent ensuite être ingérées telles quelles ou intégrées à des potions pour produire des effets extrêmement variés (guérison des maladies, neutralisation du poison ou de la paralysie, marche sur l'eau, protection magique, augmentation des caractéristiques, etc.).
Caractéristique associée : Intelligence

Combat sans armure (Unarmored) vous permet d'éviter les attaques ou de réduire les dégâts que vous subissez en évitant ou en détournant les coups. Les personnages qui maîtrisent bien ce talent sont généralement mieux protégés sans armure que s'ils en portaient une.
Caractéristique associée : Rapidité (Speed)

Talents liés à la discrétion

Sécurité (Security) représente la connaissance des serrures, ce qui permet de crocheter portes ou coffres fermés à clé, mais aussi celle des pièges, afin de les désarmer. Ce talent est essentiel pour les agents et les voleurs (thief).
Caractéristique associée : Intelligence

Discrétion (Sneak) est l'art de se déplacer sans se faire remarquer. Les individus qui maîtrisent cet art sont souvent d'excellents pickpockets.
Caractéristique associée : Agilité (Agility)

Acrobatie (Acrobatics) permet d'effectuer des bonds supérieurs à la moyenne et d'éviter les dégâts que l'on subit en sautant de haut. Les acrobates accomplis peuvent se rendre en des lieux hors d'atteinte pour les autres personnages et même se diriger en vol quand ils tombent.
Caractéristique associée : Force (Strength)

Armure légère (Light armor) vous permet de vous défendre efficacement en portant une armure lourde, c'est-à-dire une armure de cuir (leather), de fourrure (fur), de chitine (chitin) ou de verre (glass). Il faut être habitué au port d'une armure pour en tirer tous les bénéfices.
Caractéristique associée : Agilité (Agility)

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 17

Lame courte (Short blade) vous rend plus efficace avec les armes tranchantes à lame courte, telles que la dague (dagger), le tanto, l'épée courte (short sword) et le wakizashi.
Caractéristique associée : Rapidité (Speed)

Précision (Marksman) améliore vos chances de toucher à l'aide d'une arme de jet ou de trait. Les armes entrant dans cette catégorie sont l'arc court (short bow), l'arc long (long bow), l'arbalète (crossbow), le shuriken (throwing star) et le couteau de lancer (throwing knife).
Caractéristique associée : Agilité (Agility)

Marchandage (Mercantile) vous permet d'acheter à bas prix et de vendre vos objets le plus cher possible. Ce talent vous garantit de dépenser un minimum d'argent pour acquérir l'équipement et les services dont vous aurez besoin, ce qui est particulièrement appréciable en début de carrière.
Caractéristique associée : Personnalité (Personality)

Eloquence (Speechcraft) est le talent par lequel vous influencez les autres, soit en les intimidant, soit en leur tenant des propos admiratifs, soit en les narguant pour les faire sortir de leurs gonds. Les individus avec lesquels vous discutez seront plus enclins à vous révéler des renseignements importants si vous êtes doué pour discourir.
Caractéristique associée : Personnalité (Personality)

Combat à mains nues (Hand to hand) vous permet de vous battre sans armes. Les attaques que vous portez à mains nues font uniquement diminuer les points de Fatigue de votre adversaire, sauf quand celui-ci est à terre. Si vous continuez à le frapper à mains nues une fois qu'il a perdu connaissance, vos coups lui feront alors perdre de la Santé (Health).
Caractéristique associée : Rapidité (Speed)

Les classes

Votre classe définit votre mode de vie, et donc les talents qui sont les plus importants pour vous. Plusieurs options vous sont offertes pour choisir votre classe lorsque vous créez votre personnage :
1. Répondez à 10 questions et le jeu vous assignera automatiquement une classe en fonction de vos réponses.
2. Choisissez l'une des 21 classes proposées dans Morrowind.
3. Créez votre propre classe en choisissant les talents qui vous intéressent et en déterminant vous-même le nom de votre classe personnalisée.

Chaque classe a droit à une spécialisation, 5 talents principaux, 5 talents secondaires et un bonus de +10 à 2 caractéristiques.

La spécialisation

Chaque classe est spécialisée dans le combat, la magie ou la discrétion. Vous recevez automatiquement un bonus de +5 à tous les talents liés à votre spécialisation (voir plus haut) et il vous sera par la suite bien plus facile de les améliorer que les autres. Par exemple, un personnage spécialisé dans le combat éprouvera bien plus de facilités à apprendre à manier la hache qu'à effectuer des acrobaties.

Talents principaux (Major Skills)

Chaque classe s'accompagne de 5 talents principaux, c'est-à-dire les talents qui sont vitaux pour la classe. Les talents principaux ont une valeur de départ de 30 et il est par la suite plus facile de les améliorer que les autres.

Talents secondaires (Minor Skills)

De la même manière, chaque classe a 5 talents mineurs, qui sont eux aussi importants, bien que moins que les précédents, et dont la valeur de départ est égale à 15.

Talents divers

Tous les talents qui n'entrent pas dans la catégorie des talents principaux ou secondaires sont dits divers. Leur valeur de départ est égale à 5 seulement et il est plus difficile de les améliorer. Par exemple, un personnage spécialisé dans le combat et ayant Athlétisme (Athletics) comme talent principal (valeur de départ 30) pourra augmenter son talent 50% plus vite qu'un autre aventurier spécialisé dans la magie et ayant Athlétisme comme talent divers (et ce, même si ce dernier a une valeur de 30 en Athlétisme).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 18

Classes spécialisées dans le combat

Guerriers (Warriors)

Les guerriers sont des soldats professionnels, mercenaires, hommes d'armes ou aventuriers, formés au maniement de nombreuses d'armes et au port de divers types d'armure. Habitués à marcher de longues heures durant en portant un lourd harnachement, ils le sont également à combattre et à réagir en une fraction de seconde en cas d'embuscade.

Barbares (Barbarians)

Les barbares sont de fiers guerriers des plaines ou des montagnes. N'ayant pas bénéficié d'une éducation civilisée, ils sont souvent brutaux et directs. Ils n'aiment rien tant que le combat, surtout quand ils ont l'occasion d'affronter leur adversaire d'homme à homme.

Croisés (Crusaders)

Tous les combattants en armure lourde peuvent se dire croisés, pour peu qu'ils sachent lancer des sorts et qu'ils se battent pour une juste cause. Ils traquent les monstres et les individus malfaisants, faisant tout leur possible pour lutter contre les forces du Mal.

Chevaliers (Knights)

Les chevaliers sont des combattants nobles et civilisés, qui connaissent les lettres, la courtoisie et, surtout, le code de la chevalerie. Ils étudient bien évidemment l'art de la guerre, mais aussi ceux de la guérison et de l'enchantement.

Eclaireurs (Scouts)

Les éclaireurs s'appuient sur leur grande discrétion pour reconnaître le terrain ou espionner leurs adversaires. Ils préfèrent combattre de loin, en se déplaçant sans cesse. A l'inverse des barbares, ils sont prudents et méthodiques plutôt qu'impulsifs.

Archers

Les archers se spécialisent dans le combat à distance et le déplacement permanent sur le champ de bataille. Ils maintiennent l'adversaire à distance en bougeant sans cesse, ne venant au contact que quand ils l'ont suffisamment affaibli.

Roublards (Rogues)

Les roublards sont des opportunistes doués pour s'attirer les ennuis… mais aussi pour s'en extraire. Pour ce faire, ils s'appuient autant sur leur charme naturel que sur leurs aptitudes martiales ou leur sens des affaires. Ils sont sans cesse en quête d'aventures et font confiance à leur chance et à leur ruse pour s'en sortir.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 19

Classes spécialisées dans la magie

Mages
La plupart des mages affirment étudier la magie pour le seul plaisir intellectuel qu'elle leur confère, mais ses applications pratiques leur sont également extrêmement profitables. Leur motivation et leur caractère sont souvent différents, mais tous ont le même amour de la magie.

Ensorceleurs (Sorcerers)
Les ensorceleurs sont similaires aux mages, si ce n'est qu'ils se spécialisent spécifiquement dans l'enchantement et la convocation. Ils adorent créer de nouveaux anneaux, armes ou parchemins magiques, et le fait de commander morts-vivants et Daedras flatte leur ego.

Guérisseurs (Healers)
Les guérisseurs ont prêté serment de soigner les blessés et les malades. Quand ils se sentent menacés, ils se défendent, mais avec raison, cherchant généralement à mettre leur adversaire hors de combat plutôt qu'à le tuer, sauf quand ils n'ont pas le choix.

Mages de guerre (Battlemages)
Les mages de guerre sont des mages-guerriers, formés à se battre et à lancer des sorts en armure lourde. Ils ont moins de sorts que les autres mages, mais sont particulièrement efficaces dès qu'il s'agit de convoquer des créatures ou d'utiliser les sorts infligeant des dégâts élémentaires.

Chasseurs de sorcières (Witchhunters)
Les chasseurs de sorcières ont juré de traquer les cultes malfaisants. Ils reçoivent une formation martiale et magique spécifique, qui leur permet d'affronter vampires, sorciers et nécromanciens.

Magelames (Spellswords)
Les magelames ont pour fonction première de soutenir les soldats impériaux au combat. Ceux qui quittent la Légion font par la suite d'excellents mercenaires ou aventuriers.

Lames noires (Nightblades)
Les lames noires utilisent leurs sorts pour améliorer leurs facultés de déplacement et pour éviter de se faire repérer par l'ennemi. Ils ont une sinistre réputation, qui se justifie par le fait que nombre d'entre eux sont voleurs, assassins ou agents secrets.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 20

Classes spécialisées dans la discrétion

Voleurs (Thieves)
Les voleurs sont des pickpockets. Contrairement aux brigands, qui tuent leurs victimes afin de les dévaliser, ils préfèrent la subtilité à la violence, à tel point que certains sont perçus comme des individus charmants et romantiques par une partie de la population.

Agents
Les agents sont formés à éviter toute détection, mais aussi à faire usage de la force quand il devient impossible de l'éviter. Très indépendants, ils peuvent agir seuls ou sur ordre d'une organisation ou d'un personnage haut placé.

Assassins
Les assassins sont des tueurs faisant appel à leur discrétion naturelle pour approcher de leurs cibles sans se faire repérer. Ils opèrent de loin, à l'aide d'armes de jet ou de trait, ou en se servant d'armes à lame courte quand ils approchent de leur proie. Ils peuvent être des tueurs sans pitié ou des agents œuvrant pour une noble cause.

Acrobates (Acrobats)
Le terme d'acrobates est un euphémisme poli pour désigner les cambrioleurs professionnels. Ces voleurs sont particulièrement discrets et doués pour ce qui est d'échapper aux poursuites.

Moines (Monks)
Les moines étudient les arts martiaux et le combat sans armure. Ils sont discrets, très mobiles et extrêmement agiles. Ils savent également manier diverses armes de corps à corps, mais aussi de jet ou de trait.

Pèlerins (Pilgrims)
Les pèlerins sont d'infatigables voyageurs en quête de spiritualité. Ils se protègent des mauvaises rencontres à l'aide de leurs armes et de leur magie, et leur grande connaissance du vaste monde fait d'eux des spécialistes du commerce et de la persuasion.

Bardes (Bards)
Les bardes sont des conteurs au savoir immense. Ils recherchent les aventures pour tout ce qu'elles peuvent leur apprendre, et se défendent à l'aide de leurs armes et de leur magie de manière à pouvoir transmettre à d'autres ce qu'ils ont appris.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 21

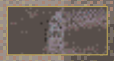
Signe astrologique

En Tamriel, on dit souvent que les gens nés alors que diverses constellations étaient visibles dans le ciel ont été bénis (ou maudits) par les puissances supérieures. Bien souvent, ces personnes montrent par la suite des dons surprenants (ou, au contraire, de terribles handicaps) qui les suivent toute leur vie.

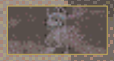
L'Apprenti (The Apprentice)
Ceux qui sont nés sous le signe de l'Apprenti bénéficient d'une Magie (Magicka) augmentée par rapport aux autres mais, dans le même temps, ils sont plus vulnérables aux sorts adverses.

L'Atronach
Ceux qui sont nés sous le signe de l'Atronach ne récupèrent pas leur Magie (Magicka) en se reposant, mais ils ont des chances de le faire en absorbant les sorts qui les prennent pour cible.

La Dame (The Lady)
La Dame confère un bonus en Endurance et en Personnalité (Personality).



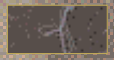
Le Seigneur (The Lord)
La Santé (Health) de ceux qui sont nés sous le signe du Seigneur se régénère, mais ils sont vulnérables au feu.



L'Amant (The Lover)
Les personnages bénéficiant de la bénédiction de l'Amant jouissent d'une Agilité (Agility) accrue et peuvent paralyser les autres en les embrassant.

Le Mage
Le Mage confère un bonus en Magie (Magicka).

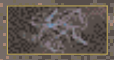
Le Rituel (The Ritual)
Ceux qui sont nés sous le signe du Rituel peuvent se soigner et repousser les morts-vivants.



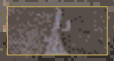
Le Serpent
Ceux qui sont nés sous le signe du Serpent peuvent empoisonner les autres, mais cela leur coûte des points de Santé (Health).

L'Ombre (The Shadow)
Ceux qui bénéficient de l'influence de l'Ombre peuvent devenir invisibles.

Le Destrier (The Steed)
Le Destrier permet de se déplacer plus rapidement.



Le Voleur (The Thief)
Ceux qui sont nés sous le signe du Voleur sont plus difficiles à toucher.



La Tour (The Tower)
La Tour offre à ses protégés le pouvoirs d'ouvrir les serrures par magie et de détecter les objets à distance.

Le Guerrier (The Warrior)
Ceux qui sont nés sous le signe du Guerrier ont de plus grandes chances de toucher leurs adversaires.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 22

Amélioration de talent et gain de niveau

Afin de vous améliorer dans un talent (autrement dit, d'augmenter vos chances de réussite), il vous suffit de vous en servir avec succès à plusieurs reprises. Lorsque votre talent est faible, il est difficile d'y arriver, mais un petit nombre d'utilisations réussies vous suffit pour vous améliorer. A l'inverse, il est beaucoup plus difficile de progresser quand on sait déjà tout ce qu'il y a à savoir, ou presque, sur un talent donné. Les talents spécialisés, principaux ou secondaires augmentent plus rapidement que les talents divers.

Il existe trois façons de s'améliorer dans un talent :
1. Vous en servir encore et encore.
2. Demandez à un spécialiste de vous entraîner (ce qui est payant).
3. Apprendre les secrets de ce talent dans un livre qui lui est consacré.

Vous pouvez visualiser quelle est votre progression dans un talent donné en surlignant celui-ci dans le menu Caractéristiques (Stats Menu).

Pour que votre niveau augmente, vous devez vous améliorer dans vos caractéristiques principales ou secondaires. Vous gagnez un niveau chaque fois que vous gagnez un total de 10 points dans l'ensemble de vos talents principaux et secondaires.

Vous pouvez visualiser votre progression en surlignant Niveau (Level) dans le menu Caractéristiques (Stats Menu).

Une fois que vous vous êtes suffisamment amélioré dans vos talents principaux et secondaires, il vous faut encore vous reposer en appuyant sur T. Cela vous permet de méditer à ce que vous avez appris, et ainsi de gagner un niveau. Voir page 41 pour de plus amples précisions concernant le repos.

Chaque gain de niveau vous permet également de gagner 3 points à répartir entre vos caractéristiques. Vous verrez que certaines caractéristiques s'accompagnent d'un bonus ; il s'agit de celles que vous avez le plus utilisées depuis votre dernier gain de niveau (par exemple, si vous vous êtes amélioré dans plusieurs talents ayant Personnalité comme caractéristique associée, un bonus sera visible à côté de votre valeur de Personnalité). Ce bonus est tout simplement un multiplicateur : si vous assignez un point à cette caractéristique, il est multiplié par le bonus indiqué. L'utilisation de tous vos talents est prise en compte pour ce qui est de l'attribution du bonus, même les talents divers.

Vous ne pouvez ajouter qu'un seul point à chaque caractéristique.
Dans le même temps, chaque fois que vous gagnez un niveau, votre total de Santé (Health) augmente de 10% de votre valeur d'Endurance.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 23

ARMES

Il existe une grande variété d'armes, qui peuvent être fabriquées à partir de divers matériaux. Certaines sont enchantées, ce qui augmente encore leur efficacité. Chaque arme s'accompagne de deux valeurs de dégâts (un minimum et un maximum) pour chaque type d'attaque : coup d'estoc (Thrust), de taille (Slash) ou asséné (Chop) (voir page 26).

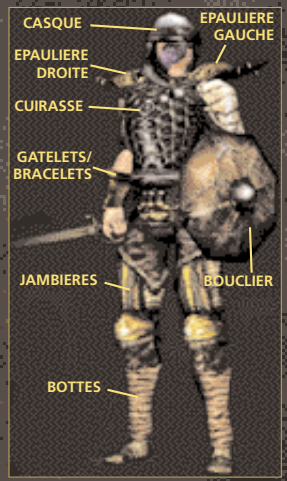
Nom et description	Dégâts de base meilleure attaque
DAGUE, TANTO Armes à lame courte utilisées pour des tâches multiples. Frappent rapidement mais se cassent très facilement.	Perforant 5-5
EPEE COURTE, WAKIZASHI Armes à lame courte conférant un excellent rapport dégâts/rapidité d'utilisation.	Perforant 7-12
EPEE LARGE Lame longue à double tranchant, produite en grande quantité et très utilisée au sein de la Légion.	Tranchant 4-14
EPEE LONGUE, KATANA Lames longues souvent utilisées par les chevaliers.	Tranchant 1-20
SABRE Variante à un seul tranchant de l'épée large, préférée des roublards.	Contondant 5-20
CLAYMORE, DAI-KATANA Lames longues à deux mains utilisées par les guerriers dotés d'une grande force physique.	Contondant 1-27
GOURDIN Arme contondante de fortune que l'un utilise généralement avec un bouclier.	Contondant 4-5
BATON Arme contondante à deux mains avec laquelle la plupart des voyageurs se défendent.	Tranchant 3-7
MASSE D'ARMES Arme contondante favorite des croisés. Se manie souvent conjointement avec un bouclier.	Contondant 3-14
MARTEAU DE GUERRE Arme contondante massive et à deux mains, excellente pour jeter quelqu'un à terre.	Contondant 1-32
HACHE DE GUERRE Arme tranchante très appréciée des barbares. Inflige d'importants dégâts.	Contondant 1-20
HACHE D'ARMES Arme tranchante à deux mains délivrant des dégâts très importants..	Contondant 1-36
LANCE, HALLEBARDE Armes d'hast se maniant à deux mains. Confèrent une grande allonge mais n'infligent que des dégâts moyens.	Perforant 6-17
ARC Arme de trait existant en deux version (arc court et arc long). Tire des flèches.	Distance 1-25
ARBALETE Arme de trait tirant des carreaux capables de transpercer les armures lourdes.	Distance 20-20
DARD, SHURIKEN, COUTEAU DE LANCER Armes de jet infligeant d'assez faibles dégâts.	Distance 1-4

ARMURE

Chaque pièce d'armure que vous portez augmente la protection dont vous bénéficiez (votre valeur d'armure, ou Armor Rating). Plus votre valeur d'armure est élevée, mieux vous êtes protégé. Chaque fois que vous trouvez une pièce d'armure, la valeur d'armure qu'elle confère est modifiée en fonction de vos talents. Par exemple, si votre talent d'Armure légère (Light Armor) est bien plus élevé que celui d'Armure lourde (Heavy Armor), vous verrez que les valeurs d'armure des pièces d'armure légère que vous découvrez seront bien plus intéressantes que celles des pièces d'armure lourde (tout simplement car vous ne pouvez pas tirer tout le parti de ces dernières, n'étant pas bien formé à vous en servir).

Si vous avez une valeur suffisamment élevée dans le talent Combat sans armure (Unarmored), il est possible que vous soyez mieux protégé sans armure.

L'armure absorbe une partie des dégâts. Chaque fois que vous recevez un coup, les dégâts qu'il inflige sont comparés à la valeur d'absorption de votre armure et vous n'encaissez que le reliquat, le cas échéant. L'état de votre armure empire au fur et à mesure qu'elle subit des dégâts, et la protection qu'elle confère diminue du même coup.
Votre valeur d'armure est une moyenne prenant en compte toutes les pièces d'armure que vous portez. Certaines pièces vous protègent davantage que les autres.



Pièce d'armure	Pourcentage de la valeur d'armure totale
CUIRASSE Poitrine	40
CASQUE Tête	10
EPAULIERE Epaule et haut du bras	10
GATELETS/BRACELETS Main, poignet et avant-bras	10
JAMBIERES Cuisses	10
BOTTES Jambes	10
BOUCLIER Côté gauche et devant du corps. Permet de parer les attaques adverses.	10

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 24
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 25

UTILISATION DES ARMES

Pour attaquer, appuyez sur le bouton gauche de la souris puis relâchez-le. Plus vous le gardez appuyé longtemps, plus vous infligez de dégâts si vous touchez, mais plus vous perdez de points de Fatigue en frappant.
Chaque arme inflige des dégâts distincts dans trois styles d'attaque différents : les coups d'estoc (Thrust), de taille (Slash) ou assénés (Chop). Vous accomplissez ces divers types d'attaque en vous déplaçant lorsque vous frappez (autrement dit, en bougeant la souris pendant que vous maintenez le bouton appuyé) :

Coup asséné (Chop) : gardez la souris immobile ou bougez-la en diagonale
Coup de taille (Slash) : bougez la souris de droite à gauche
Coup d'estoc (Thrust) : bougez la souris d'avant en arrière

Vous pouvez également activer l'option « Toujours utiliser la meilleure attaque » (Always Use Best Attack) dans le menu Préférences (voir page 43). Dans ce cas, vous portez toujours le meilleur type d'attaque possible en fonction de l'arme que vous avez en main, et ce quel que soit votre déplacement. Attention, cette option est désactivée (OFF) par défaut ; basculez-la sur ON pour l'activer.

Réparation des armes et armures

Vos armes s'endommagent lorsque vous les utilisez, de même que votre armure quand vous prenez des coups. Quand l'état d'une arme se détériore, les dégâts qu'elle inflige diminuent. Pour ce qui est de l'armure, c'est la protection qu'elle vous accorde qui décroît au fur et à mesure qu'elle se dégrade. Quand l'état d'une arme ou armure tombe à zéro, celle-ci devient purement et simplement inutilisable. Vous pouvez réparer vos armes en vous munissant d'un marteau et de pinces. Vos chances de succès dépendent de la qualité du marteau que vous utilisez et du degré de maîtrise que vous avez atteint dans le talent Armurerie (Armorer). Vous pouvez également vous adresser aux forgerons afin qu'ils vous réparent vos armes et armures. Cela vous coûtera de l'argent mais, au moins, vous serez sûr de récupérer vos objets en parfait état.

A terre

Lors d'un combat, vous pouvez vous retrouver jeté à terre si un adversaire vous délivre un coup particulièrement puissant. Cela peut se produire à n'importe quel moment, quels que soient vos niveaux actuels de Santé (Health) ou de Fatigue. Il vous est impossible d'attaquer ou de parer les coups adverses tant que vous êtes à terre, mais il ne vous faut qu'un instant pour vous relever. Si vous frappez un ennemi à terre, vous lui infligez davantage de dégâts, car il est plus facile à toucher. Une valeur d'Agilité (Agility) suffisamment élevée vous évite d'être renversé.

Perte de connaissance

Lorsque votre Fatigue tombe en dessous de zéro, vous perdez connaissance. Cela se produit généralement quand quelqu'un vous donne des coups de poing. Votre temps d'inconscience dépend de plusieurs facteurs. Tant que vous n'avez pas repris connaissance, vous ne pouvez plus parer les attaques adverses. Si votre ennemi continue de vous frapper à mains nues, ses attaques vous font perdre de la Santé (Health) plutôt que de la Fatigue ; voir la description du talent Combat à mains nues (Hand-to-Hand).

La magie

L'utilisation que vous pouvez faire de vos sorts dépend du degré de maîtrise que vous avez atteint dans chacune des six écoles de magie, qui fonctionnent comme les autres talents (on parle également de disciplines). Vous pouvez découvrir de nouveaux sorts auprès des gens que vous rencontrez ou au cours de certaines quêtes.

L'école de la Convocation (Conjuration)

Les sorts de ce type permettent d'appeler des créatures des Royaumes extérieurs afin qu'elles vous servent, mais aussi de contrôler les créatures normales ou magiques ou de faire apparaître des armes ou des armures.

Renvoi des morts-vivants (Turn Undead)
Augmente temporairement la valeur de fuite des morts-vivants (autrement dit, leur propension à s'enfuir quand vous les attaquez). La puissance de l'effet détermine l'augmentation de la valeur de fuite.

Invocation de créature (Summon creature)
Appelle une créature des Royaumes extérieurs. Cette dernière apparaît à deux mètres devant vous et attaque tous vos adversaires, jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou que l'effet arrive à son terme. Si vous invoquez une créature en ville, les gardes vous attaquent à vue, vous et votre serviteur.

Commandement de créature (Command creature)
Oblige les créatures ou humanoïdes pris pour cible à combattre pour vous. La puissance de l'effet détermine le niveau de la créature ou de l'humanoïde pouvant être affecté.

***Objet* lié (Bound *item*)**
Invoque un Daedra de faible puissance emprisonné dans une forme d'arme ou d'armure (on dit qu'il est « lié » à cette dernière). L'arme apparaît directement dans la main du sujet, déplaçant automatiquement l'objet qu'elle remplace.

L'école de l'Illusion

Les illusions modifient les perceptions des sujets.

Invisibilité (Invisibility)
Rend le sujet totalement invisible pour les autres créatures. L'effet est automatiquement dissipé si le sujet attaque, parle, ou active un objet (par exemple, s'il ouvre une porte).

Caméléon (Chameleon)
Permet au sujet de se fondre dans le décor. Il peut attaquer et utiliser les objets sans dissiper l'effet, mais l'efficacité du sort de Caméléon n'est pas totale (de 1% à 100%, le degré d'efficacité exact étant déterminé par la puissance de l'effet.

Lumière (Light)
Illumine la zone d'effet pendant la durée indiquée dès qu'il touche la cible. N'inflige pas de dégâts.

Sanctuaire (Sanctuary)
Rend le sujet plus difficile à toucher. La puissance de l'effet est ajoutée à la chance que le sujet a d'éviter les attaques.

Vision nocturne (Night-Eye)
Donne au sujet la possibilité d'y voir dans le noir. La puissance de l'effet détermine à quel point le degré de luminosité ambiante est augmenté pour le sujet.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 26
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 27

L'école de l'Illusion (suite)

Charme (Charm)
Augmente temporairement la prédisposition de la cible envers le lanceur de sorts. La cible reprend son comportement normal dès que le sort cesse de faire effet.

Paralysie (Paralyze)
Renders the target unable to move for the effect's duration.

Silence
Rend la cible incapable de bouger pendant toute la durée de l'effet.

Cécité (Blind)
Rend la cible aveugle, ce qui réduit ses chances de toucher.

Son (Sound)
Produit un son dans l'esprit de la cible, qui a pour effet de désorienter cette dernière. La puissance de l'effet détermine de combien sont réduites les chances que la cible a de lancer des sorts (ainsi que le volume sonore subjectif).

Apaisement d'humanoïde ou de créature (Calm Humanoid, Calm Creature)
Réduit la valeur d'attaque de la créature prise pour cible (autrement dit, sa propension à attaquer). La puissance de l'effet détermine l'ampleur de la réduction. Daedras, morts-vivants et artefacts ne sont pas affectés.

Humanoïde frénétique ou Créature frénétique (Frenzy Humanoid, Frenzy Creature)
Augmente la valeur d'attaque de la créature prise pour cible (autrement dit, sa propension à attaquer). La puissance de l'effet détermine l'ampleur de l'augmentation. Daedras, morts-vivants et artefacts ne sont pas affectés.

Démoralisation d'humanoïde ou de créature (Demoralize Humanoid, Demoralize Creature)
Augmente la valeur de fuite de la créature prise pour cible (autrement dit, sa propension à fuir). La puissance de l'effet détermine l'ampleur de l'augmentation. Daedras, morts-vivants et artefacts ne sont pas affectés.

Encouragement d'humanoïde ou de créature (Rally Humanoid, Rally Creature)
Réduit la valeur de fuite de la créature prise pour cible (autrement dit, sa propension à fuir). La puissance de l'effet détermine l'ampleur de la réduction. Daedras, morts-vivants et artefacts ne sont pas affectés.

L'école de la Destruction

Les sorts de ce type infligent des dégâts aux créatures et aux objets.

Réduction de caractéristique (Damage)
Projette une énergie magique qui réduit la valeur d'une caractéristique de la cible, ou encore de sa Santé (Health), de sa Magie (Magicka), de sa Fatigue ou de l'un de ses talents (selon le sort utilisé). Une caractéristique réduite de la sorte ne peut retrouver sa valeur d'origine que grâce au sort de regain approprié (ou à une potion produisant le même effet). La puissance de l'effet détermine le nombre de points de caractéristique perdus par seconde.

Dégâts de feu (Fire Damage)
Produit des flammes qui explosent au contact de la cible.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 28

Dégâts de foudre (Shock Damage)
Génère des éclairs. La puissance de l'effet détermine l'ampleur des dégâts reçus par la première créature touchée par un éclair.

Dégâts de froid (Frost Damage)
Produit une vague de froid qui inflige des dégâts dans la zone d'effet.

Atténuation de caractéristique (Drain)
Réduit temporairement la valeur d'une caractéristique de la cible, de sa Santé (Health), de sa Magie (Magicka), de sa Fatigue ou de l'un de ses talents (selon le sort utilisé). La puissance de l'effet détermine le nombre de points de caractéristique perdus par seconde.

Poison
Projette de l'acide qui fait baisser la Santé (Health) de la cible. Cette dernière continue de perdre de la Santé tout le temps que dure le sort, sauf si elle est soignée par Guérison du poison (Cure Poison).

Magie suspendue (Stunted Magicka)
Empêche la cible de récupérer de la Magie (Magicka) lorsqu'elle dort tant que dure l'effet.

Vulnérabilité (Weakness)
Réduit la résistance de la cible à divers types d'attaques, tels que le feu, le froid, la foudre, la magie, les armes normales, les maladies communes, les maladies dues au Fléau, la peste ou le poison.

Détérioration d'arme ou d'armure (Disintegrate Weapon, Disintegrate Armor)
Endommage l'arme ou l'armure de la cible.

L'école de la Guérison (Restoration)

Les sorts de cette école permettent de soigner les blessures et les maladies, mais aussi les caractéristiques affaiblies ; certains permettent aussi d'augmenter les caractéristiques de la cible pour un temps limité.

Soins (Cure)
Les sorts de soins permettent de guérir différents types de maladies (communes, dues au Fléau, peste), mais aussi la paralysie et le poison (ce qui ne rend pas de Santé, mais fait juste disparaître la substance toxique de l'organisme).

Regain (Restore)
Si une caractéristique du sujet, sa Santé (Health), sa Magie (Magicka), sa Fatigue ou l'un de ses talents (skill) a été affaibli par une attaque magique, ce sort permet de lui rendre sa valeur d'origine. La puissance de l'effet détermine le nombre de points rendus par seconde.

Caractéristique fortifiée (Fortify Attribute)
Augmente temporairement la valeur d'une caractéristique du sujet, de sa Santé (Health), de sa Magie (Magicka), de sa Fatigue ou de l'un de ses talents (skill). La puissance de l'effet détermine l'ampleur de l'augmentation.

Multiplicateur de Magie fortifié (Fortify Maximum Magicka)
Augmente le maximum de Magie (Magicka) du sujet par un multiplicateur, lequel est obtenu en multipliant la puissance de l'effet par la valeur d'Intelligence du personnage. Un résultat de 2.0 confère un bonus de Magie égal à (Intelligence x 2).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 29

L'école de la Guérison (suite)

Attaque augmentée (Fortify Attack Bonus)
Augmente les chances que le sujet a de toucher en utilisant une arme de corps à corps.

Résistance (Resist)
Augmente la résistance naturelle dont le sujet bénéficie à l'une des attaques suivantes : feu, froid, foudre, magie, armes normales, maladies communes, maladies dues au Fléau, peste, poison ou paralysie. La puissance de l'effet détermine de combien le résultat de l'attaque est réduit (en pourcentage).

Délivrance de la malédiction (Remove Curse)
Fait disparaître une malédiction affectant le sujet.

L'école du Mysticisme (Mysticism)

Les sorts de cette école permettent de manipuler les forces magiques afin de dépasser les limites imposées par le monde visible.

Dissipation (Dispel)
Fait disparaître les effets magiques agissant sur le sujet. Sans effet sur les caractéristiques, les maladies, les malédictions et les objets magiques permanents. La puissance du sort détermine la chance de faire disparaître l'effet pris pour cible.

Capture d'âme (Soul Trap)
Emprisonne l'âme de la créature prise pour cible dans la plus petite gemme spirituelle de l'inventaire du personnage, à condition que la cible soit tuée avant le terme de l'effet.

Télékinésie (Telekinesis)
Permet de déplacer les objets, mais aussi d'ouvrir portes et coffres, à distance. La puissance de l'effet détermine à quelle distance il peut se servir de ce pouvoir.

Marque (Mark)
Fixe une marque permettant l'utilisation du sort Rappel (Recall).

Rappel (Recall)
Téléporte instantanément à la dernière marque laissée (grâce au sort du même nom).

Intervention divine et Intervention d'ALMSIVI (Divine Intervention, Almsivi Intervention)
Téléporte instantanément à un sanctuaire ou temple. Intervention divine est la version du Culte impérial (Imperial cult), Intervention d'ALMSIVI celle du Temple des Tribuns (Tribunal Temple).

Détection (Detect)
Permet de détecter créatures, clés ou objets cachés, qui apparaissent sur votre carte sous forme de symboles. La puissance de l'effet indique dans quel rayon il détecte ce qu'il cherche.

Absorption de sort (Spell Absorption)
Permet d'absorber un sort vous prenant pour cible afin d'augmenter votre propre Magie (Magicka). La puissance de l'effet détermine la chance d'absorption (en pourcentage). En cas d'échec, le sort d'attaque vous affecte normalement. Ce sort ne vous permet pas d'augmenter votre Magie au-delà de son maximum.

Réflexion (Reflect)
Retourne à l'envoyeur les sorts qui vous prennent pour cible. La puissance de l'effet détermine la chance de renvoi (en pourcentage). En cas d'échec, le ou les sorts qui vous sont destinés vous affectent normalement.

Absorption de caractéristique (Absorb)
Vous transfère temporairement une partie d'une caractéristique, de la Santé (Health), de la Magie (Magicka), de la Fatigue ou d'un talent (skill) de la cible (ce qui peut permettre à votre caractéristique de dépasser son maximum pendant la durée du sort). Au terme de l'effet, chacun retrouve ses valeurs de caractéristique normales. Par contre, les modifications de Santé, Magie ou Fatigue sont permanentes.

L'école de l'Altération (Alteration)

Ces sorts permettent de manipuler le monde physique et ses propriétés, naturelles ou magiques.

Respiration aquatique (Water Breathing)
Permet au sujet de respirer sous l'eau pendant la durée du sort.

Nage rapide (Swift Swim)
Augmente la vitesse de natation du sujet.

Marche aquatique (Water Walking)
Permet de marcher sur l'eau pendant la durée du sort.

Bouclier (Shield)
Crée une barrière magique, de feu, de froid ou de foudre, qui entoure le corps du sujet. La puissance de l'effet vient s'ajouter à la valeur d'armure du sujet. Selon la version choisie, le sort a également pour effet de réduire fortement les dégâts infligés par les attaques de type feu, froid ou foudre.

Fardeau (Burden)
Augmente temporairement la charge transportée par la cible. La puissance de l'effet détermine le poids supplémentaire.

Plume (Feather)
Réduit temporairement la charge transportée par le sujet. La puissance de l'effet détermine la réduction de poids.

Saut (Jump)
Augmente la distance (en hauteur ou en longueur) que le sujet peut parcourir en sautant. L'augmentation exacte est fonction de la puissance de l'effet.

Chute ralentie (Slowfall)
Ralentit la vitesse à laquelle tombe le sujet, ce qui réduit d'autant les dégâts qu'il subit en touchant le sol.

Lévitation (Levitate)
Permet de léviter pour un temps. La puissance de l'effet détermine la vitesse à laquelle le sujet peut se déplacer dans les airs.

Serrure (Lock)
Verrouille un contenant (coffre, etc.) ou une porte jusqu'à ce que sa serrure soit ouverte par une clé, des crochets de serruriers ou un sort. La puissance de l'effet détermine la complexité de la serrure.

Ouverture (Open)
Ouvre un contenant ou une porte. La puissance de l'effet détermine le niveau de complexité des serrures pouvant être ouvertes.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 30

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 31

Caractéristiques raciales

La plupart des races de Tamriel possèdent des caractéristiques innées, qui ressemblent à des sorts mais sont tout le temps actives. Les caractéristiques raciales peuvent, par exemple, prendre la forme de résistances ou vulnérabilités spécifiques.

Les pouvoirs

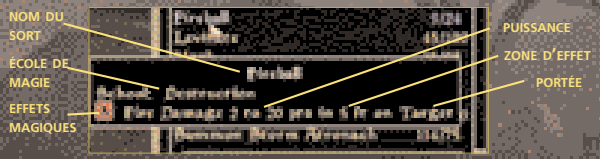
De nombreuses races (et certains signes astrologiques) confèrent également des pouvoirs pouvant être utilisés une fois par jour. Les pouvoirs fonctionnent toujours comme on le souhaite, ce qui les rend bien plus puissants que les sorts. Ils n'appartiennent à aucune école de magie, ce qui signifie que le fait de les utiliser ne vous permettra pas de vous améliorer en magie.

Les maladies

Les maladies ne sont pas des sorts, mais leur effet peut être très proche de celui de ces derniers. Il existe trois types de maladies : les maladies communes (common diseases), les maladies dues au Fléau (Blight diseases) et la peste (corprus). Les maladies communes sont souvent bénignes, mais vous devrez tout de même aller vous faire soigner à un sanctuaire, sans quoi les gens refuseront sans doute de vous parler. Les maladies dues au Fléau sont plus graves, et il est plus difficile de les soigner. Enfin, la peste est incurable. D'aucuns prétendent que le vampirisme est également une maladie et qu'il est lui aussi incurable.

LES SORTS

Chaque fois que vous lancez un sort avec succès, votre degré de maîtrise augmente dans l'école concernée. Vous pouvez acheter de nouveaux sorts auprès des divers vendeurs que vous trouverez dans le monde de Morrowind.



NOM DU SORT – Nom du sort sélectionné.

ÉCOLE DE MAGIE – Nom de l'école de magie à laquelle ce sort est associée. Chaque fois que vous lancez ce sort avec succès, vous vous améliorez dans l'école de magie en question.

EFFETS MAGIQUES – Le ou les effets du sort. Quand un sort comprend plusieurs effets, c'est le plus difficile à maîtriser qui détermine à quelle école le sort est associé.

PUISSANCE – La puissance du sort, qui détermine les dégâts infligés ou l'augmentation/la réduction affectant une caractéristique. Bien souvent, elle est représentée par une échelle de valeurs (par exemple, de 1 à 10 points). Dans ce cas, la puissance est déterminée aléatoirement à l'intérieur de l'intervalle indiqué.

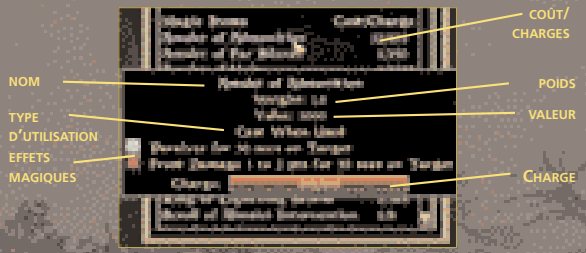
DURÉE – La durée du sort.

PORTÉE – Chaque sort a trois portées possibles :
Touch (contact) – Vous devez toucher la cible ou le sujet.
Target (distance) – Vous pouvez lancer le sort à distance.
Self (personnel) – Le sort ne fonctionne que sur vous.

ZONE D'EFFET – La zone qu'un sort de contact ou à distance affecte (il s'agit d'un rayon, indiqué en pieds).

Les objets magiques

Vous trouverez de nombreux objets magiques au cours de votre aventure, dont des anneaux, des amulettes, des ceintures, des parchemins, des potions, des armes ou des armures. Le fait d'enfiler certains objets ou de les prendre en main (dans le cas d'une arme, par exemple) lance automatiquement un sort quand vous réussissez à vous en servir (pour reprendre l'exemple de l'arme, quand vous touchez votre adversaire). D'autres objets vous permettent de lancer un sort après les avoir enfilés ou pris en main (c'est le cas de nombreux anneaux). Pour faire en sorte que le sort de l'objet devienne votre option magique active, sélectionnez-le dans le menu Magie (Magic Menu), qui dresse la liste de vos objets.



NOM – Le nom de l'objet.

POIDS – Son poids.

VALEUR – Sa valeur moyenne, des fois que vous ayez l'intention de le vendre.

TYPE D'UTILISATION – Indique comment l'on se sert de l'objet
Déclenchement sur décision : l'objet est utilisé comme un sort ; il est donc nécessaire de « lancer » son effet.
Déclenchement automatique : l'objet (généralement une arme) utilise automatiquement son pouvoir lorsque vous vous en servez pour frapper votre cible.
Effet constant : le pouvoir fait toujours effet lorsque vous avez l'objet sur vous ou à la main (au doigt pour un anneau, porté pour un habit ou une armure, etc. ; avoir l'objet dans votre inventaire ne suffit pas).

EFFETS MAGIQUES – Le ou les effets magiques produits par l'objet.

COÛT/CHARGES – Indique le nombre de charges restant dans l'objet, ainsi que son nombre de charges maximum (après la barre de fraction). Chaque utilisation de l'objet lui fait perdre une ou plusieurs charges, selon le niveau de votre talent d'Enchantement (Enchant). Les objets magiques récupèrent lentement leurs charges ; il est possible de les recharger en les dotant d'une gemme spirituelle.

Les parchemins (Scrolls)

Les parchemins sont des objets magiques particuliers, en ce sens qu'il n'est possible de les utiliser qu'une seule et unique fois. Ils ne peuvent être rechargés et sont automatiquement détruits quand on s'en sert. Pour simplifier, on pourrait dire qu'il s'agit de sorts utilisables une seule et unique fois. Pour faire d'un parchemin votre magie active, sélectionnez-le à partir du menu Magie (Magic Menu). Afin de voir quel est le sort rédigé sur le parchemin, surlignez ce dernier dans votre inventaire ou dans le menu Magie

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 32
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 33

Création de sorts

Si vous avez de quoi les payer, les lanceurs de sorts que vous rencontrerez vous proposeront de combiner plusieurs effets que vous connaissez déjà afin de créer de nouveaux sorts.

NOM – Cliquez ici et entrez le nom du nouveau sort.

EFFETS MAGIQUES – Les effets dont vous avez appris qu'ils pouvaient être combinés.

EFFETS COMBINÉS –Les effets à combiner, ce qui inclut leur puissance, leur durée, leur portée et leur zone d'effet.

COÛT – Le nombre de points de Magie (Magicka) requis pour pouvoir lancer le sort.

CHANCE – La chance que vous avez de réussir à lancer le sort (exprimée en pourcentage). Plus votre degré de maîtrise est élevé dans une école de magie donnée, plus votre chance de succès devrait être importante.

PRIX – Le prix que vous devez payer pour apprendre le nouveau sort.

En cours de dialogue, sélectionnez l'option Spellmaking (Création de sort). Cela fait, déterminez les sorts que vous souhaitez combiner à l'aide du bouton gauche de la souris. Lorsque vous choisissez un effet à ajouter, vous pouvez modifier sa puissance, sa durée ou sa zone d'effet en déplaçant les glissières vers la gauche ou la droite. Pour modifier un effet ou le faire disparaître, sélectionnez-le à partir de la liste proposée. Cela vous permet de le transformer, ou de l'effacer si vous cliquez sur Delete (Effacer).

Sachez que le prix du sort augmente si vous lui ajoutez des effets ou si vous augmentez la puissance, la durée et/ou la zone d'effet des effets existants. Une fois votre sort terminé, cliquez sur Buy (Acheter). A tout moment, vous pouvez revenir à la fenêtre de dialogue en cliquant sur Cancel (Annuler).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 34

Enchanter les objets

Pour pouvoir enchanter un objet, vous devez avoir en votre possession une gemme spirituelle contenant des charges (autrement dit, une âme, puisque c'est l'âme emprisonnée dans la gemme qui lui confère son énergie). Les gemmes spirituelles de grande qualité permettent de capturer des âmes plus puissantes, lesquelles serviront par la suite à fabriquer des objets magiques plus puissants. Trois choses sont nécessaires pour emprisonner une âme dans une gemme spirituelle : la gemme, le sort (ou le parchemin qui vous permettra de le lancer) et la créature que vous prenez pour cible. Lancez Capture d'âme (Soul Trap) sur cette dernière, puis tuez-la. A ce moment, son âme est automatiquement absorbée par la gemme. Dans le doute, surlignez votre gemme spirituelle et appuyez sur la touche « d » ; vous verrez alors si la créature a ou non été emprisonnée. Trouvez ensuite quelqu'un qui vous propose d'enchanter les objets (le terme « Enchanting » apparaît sous forme de lien hypertexte lorsque vous parlez à une telle personne) et cliquez sur le lien. Vous avez également la possibilité de vous en charger vous-même, en sélectionnant une gemme contenant une âme dans votre inventaire et en appuyant sur la touche « a » pour la prendre en main. Vos chances de succès dépendent de votre maîtrise du don Enchantement (Enchant). Si vous payez afin de bénéficier de ce service, le succès est automatique.

NOM – Cliquez ici et entrez le nom de l'objet.

OBJET – Cliquez ici afin de pouvoir sélectionner (à partir de votre inventaire) l'objet que vous souhaitez enchanter ou recharger.

ÂME – Cliquez ici pour choisir la gemme spirituelle que vous souhaitez utiliser pour enchanter ou recharger votre objet.

ENCHANTEMENT– Les points d'enchantement utilisés et le total possible pour l'objet choisi. Plus vous ajoutez d'effet, plus cela utilise de points d'enchantement.

COÛT – le nombre de points de Magie (Magicka) requis par utilisation. Plus vous ajoutez d'effets, plus le coût est élevé. Le coût d'utilisation dépend de votre degré de maîtrise du talent Enchantement (Enchant).

CHARGES – Quantité de Magie (Magicka) disponible lorsque l'objet est pleinement chargé.

EFFETS MAGIQUES – Les sorts que vous souhaitez utiliser lors de la procédure d'enchantement.

EFFET – Les effets utilisés lors de la procédure d'enchantement, ce qui inclut leur puissance, leur durée et leur zone d'effet.

PORTÉE –Vous avez le choix entre Cast When Used (déclenchement sur décision), Cast When Strikes (déclenchement automatique), Constant Effect (effet constant ; uniquement disponible avec les plus puissantes gemmes spirituelles) et Cast Once (usage unique ; concerne uniquement les livres et les parchemins).

Sélectionnez un objet à enchanter et une gemme spirituelle contenant une âme dans votre inventaire. Choisissez ensuite le ou les effets magiques dont vous voulez doter l'objet. Vous pouvez déterminer la portée de l'effet en cliquant sur le bouton correspondant, et vous avez également l'option de modifier sa puissance, sa durée ou sa zone d'effet en déplaçant les glissières correspondantes. Plus l'efficacité de l'effet est grande, plus il coûte de points d'enchantement. Afin de modifier des sorts ou de les effacer, sélectionnez-les à partir de la liste Effects (effets), ce qui vous permet de les transformer ou de les faire purement et simplement disparaître en cliquant sur Delete (Effacer). Cliquez sur Buy (Acheter) quand vous en avez terminé. Vous pouvez revenir à la fenêtre de dialogue à tout moment en cliquant sur Cancel (Annuler).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 35

Les potions

Alchimistes, apothicaires et guérisseurs vendent des potions, et c'est également le cas de certains marchands. Leurs potions sont fiables, mais également coûteuses. Si votre talent d'Alchimie (Alchemy) n'est pas suffisamment élevé, l'effet de la potion vous apparaît sous la forme d'un point d'interrogation (« ? »). Le talent d'Alchimie vous permet de préparer vos propres potions. Pour boire une potion, il suffit de la choisir dans votre inventaire et de la faire glisser sur votre personnage.

L'alchimie

L'usage le plus simple que vous pouvez faire de votre talent d'Alchimie consiste à manger divers ingrédients afin de bénéficier de leurs propriétés (mais gare aux effets néfastes !). Les ingrédients peuvent être récoltés en pleine nature (plantes, etc.), ramassés sur le corps de vos adversaires, trouvés en divers endroits (coffres, etc.), ou encore achetés chez les commerçants. Cliquez sur un ingrédient de votre inventaire pour voir quel est son effet. Si vous voyez juste apparaître un point d'interrogation (« ?), cela signifie que vous ne maîtrisez pas encore suffisamment bien le talent d'Alchimie.
Si votre talent d'Alchimie est suffisamment élevé, vous avez des chances d'être affecté par le premier des effets de l'ingrédient que vous mangez, même si vous ignorez de quoi il s'agit. Vous pouvez également préparer vos propres potions, à condition de disposer du matériel d'alchimie et des ingrédients nécessaires. Mieux vous maîtrisez ce talent, plus vous avez de chances de concocter la potion qui vous intéresse et plus elle sera puissante.

NOM – Entrez ici le nom de la potion.

MATÉRIEL D'ALCHIMIE – Montre tout le matériel dont vous disposez. Le matériel d'alchimie existe en diverses qualités, sachant que les instruments de meilleure qualité sont plus efficaces et durent plus longtemps. Afin de pouvoir préparer une potion, vous devez faire glisser chaque instrument d'alchimie à l'endroit qui lui est réservé. Vous pouvez modifier votre matériel en cliquant sur les cases dont vous souhaitez modifier l'instrument (ou où vous souhaitez en ajouter un).
Chaque instrument a une fonction bien spécifique :
Mortier et pilon – Requis pour mélanger la potion ; déterminent la puissance initiale de cette dernière.
Cornue– Augmente la puissance et la durée de tous les effets positifs de la potion.
Alambic – Réduit la puissance et la durée de tous les effets négatifs de la potion.
Creuset – Augmente la puissance et la durée de tous les effets de la potion.

INGRÉDIENTS – Une potion nécessite au moins deux ingrédients produisant le même effet. Autrement dit, deux ingrédients conférant la propriété d'invisibilité permettent de préparer une potion d'Invisibilité.

EFFETS – Les effets qu'aura la potion. Comme quand vous mangez directement un ingrédient, vous ne connaîtrez pas forcément tous les effets de la potion, auquel cas ceux qui vous sont inconnus sont signalés par un point d'interrogation (« ? »).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 36

L'art de la discretion

Discretion

La discrétion est l'art de ne pas se faire repérer par les autres créatures, et ce que l'on se déplace ou que l'on reste immobile. Pour y faire appel, maintenez la touche Ctrl appuyée. Tant que vous n'avez pas été repéré, une icône reste visible à l'écran ; dès qu'elle disparaît, c'est que quelqu'un vous a vu. Le mode Discrétion (Sneak) vous permet de voler des objets, de pratiquer le vol à la tire, de crocheter les serrures, ou encore d'accomplir d'autres actes illégaux. Le poids de vos bottes est pris en compte dans vos chances de succès. L'icône de discrétion ne signifie pas que vous vous êtes amélioré dans la maîtrise du talent du même nom ; elle indique juste que personne ne vous remarque.

Vol a la tire

Pour pouvoir volé un objet à quelqu'un, vous devez commencer par être en mode Discrétion. Cela fait, approchez de votre cible et appuyez sur la barre d'espace lorsque son nom s'affiche au-dessus de sa tête. Une fenêtre d'inventaire apparaît, qui fait la liste de tout ce que votre vis-à-vis possède sur sa personne. Comme le vol à la tire est basé sur votre maîtrise du talent Sécurité (Security), vous ne verrez pas toujours tout ce que porte l'individu auquel vous vous intéressé, et il est même possible que la fenêtre d'inventaire ne vous propose pas les mêmes objets si vous revenez le voir à plusieurs reprises. Si vous voyez un objet que vous avez envie de subtiliser, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris. En cas de succès, vous ne vous faites pas repérer. Dans le cas contraire, il y a de fortes chances pour que votre proie proteste, voire qu'elle vous dénonce ou vous attaque.

Vol

Toujours en mode Discrétion, vous pouvez essayer de vous emparer d'objets qui ne vous appartiennent pas mais qui se trouvent posés au vu et au su de tous ou rangés dans divers contenants (voir page 41. Tout objet que vous parvenez à voler s'ajoute automatiquement à votre inventaire. Notez qu'il est impossible de revendre les objets dérobés à leur propriétaire. Voir page 41 pour ce qui est des crimes et des peines de prison qui peuvent vous être infligées si vous enfreignez la loi.

Crochetage des serrures

Il existe diverses qualités de crochets de serrurier (lockpicks), lesquels ne peuvent servir qu'un certain nombre de fois avant de se casser ou de se tordre irrémédiablement. Pour crocheter une serrure, prenez un crochet en main, surlignez la porte ou le contenant (coffre, etc.) dont vous souhaitez venir à bout et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris. Vos chances de succès dépendent de la qualité du crochet utilisé, mais aussi de celle de la serrure et, surtout, de votre maîtrise du talent Sécurité (Security). Chaque tentative de crochetage est prise en compte pour ce qui est de la détérioration du crochet, même si elle échoue. Si vous réussissez à crocheter la serrure, vous pourrez ensuite ouvrir normalement la porte ou le contenant qu'elle défendait.

Desamorçage des pieges

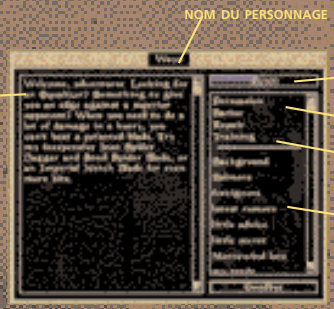
Les objets piégés vous sont indiqués lorsque vous les observez. Pour pouvoir désarmer un piège, vous avez besoin de maîtriser le talent Sécurité (Security) et d'employer une sonde (probe). Prenez celle-ci en main, surlignez l'objet piégé, appuyez sur la touche F pour activer votre sonde et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour tenter de désarmer le piège. Comme pour le crochetage, la qualité de la sonde peut grandement vous faciliter la tâche.

Coups critiques

Si vous parvenez à vous rapprocher d'un PNJ ou d'une créature sans vous faire repérer (autrement dit, en employant le mode Discrétion), votre première attaque au corps à corps délivre quatre fois plus de dégâts que d'habitude et le jeu vous indique que vous avez réussi un coup critique (Critical Hit). Les attaques suivantes infligent des dégâts normaux.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 37

Dialogues



Afin de parler à quelqu'un, appuyez sur la barre d'espace lorsque vous voyez le nom de votre vis-à-vis s'inscrire au-dessus de sa tête. Le menu Dialogue vous propose plusieurs informations :

Nom du personnage
Le nom de la personne avec qui vous discutez.

sujets
La liste des sujets sur lesquels vous pouvez interroger votre interlocuteur. Le fait de poser certaines questions peut faire apparaître d'autres sujets de discussion. Mais attention, car même si vous pouvez poser toutes les questions que vous voulez, votre interlocuteur ne répondra pas forcément ; cela dépendra de sa disposition à votre égard.

Disposition de l'interlocuteur à votre égard
Au début du dialogue, vous verrez apparaître une barre bleue accompagnée d'un nombre, qui représente la disposition de votre interlocuteur à votre égard (sur une échelle allant de 0 à 100 ; plus le résultat est élevé, plus votre interlocuteur vous apprécie). Si le résultat est suffisamment élevé, votre vis-à-vis peut aborder avec vous des sujets qu'il n'aurait pas évoqués autrement, mais aussi vous confier des quêtes ou vous offrir des services. A l'inverse, si ce résultat est très faible, il y a de bonnes chances pour que vous n'appreniez pas grand-chose.
La disposition d'une personne dépend d'un grand nombre de facteurs, qui incluent votre race, votre classe, votre réputation, la ou les factions dont vous faites partie (le cas échéant), et la manière dont votre interlocuteur perçoit vos actions passés (par exemple, si vous avez aidé quelqu'un de sa guilde ou si vous avez tué son meilleur ami). Vous pouvez modifier sa disposition à votre égard en faisant appel à vos dons de persuasion (voir ci-dessous).

Réponse
C'est là que s'inscrit la réponse à la question que vous posez. Chaque fois qu'un ou plusieurs mots du texte apparaissent en bleu, il s'agit d'un nouveau sujet sur lequel vous pouvez interroger votre interlocuteur. Dans le même temps, toutes ces informations sont automatiquement enregistrées dans votre Journal.

Persuasion
La persuasion dépend de deux talents : Eloquence (Speechcraft) pour ce qui est de vous montrer admiratif (Admire), sarcastique (Taunt) ou intimidant (Intimidate), et Marchandage (Mercantile) pour tout ce qui est corruption (Bribe).

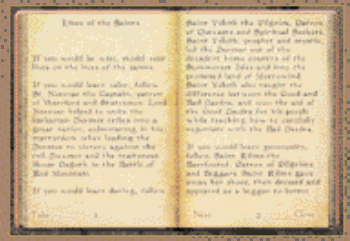
Admiratif : il suffit parfois de faire un compliment à votre interlocuteur pour le mettre de meilleure humeur à votre égard. Si vous avez l'air sincère, sa disposition envers vous augmente. Par contre, si vous échouez, le résultat est négatif et la personne que vous avez devant vous vous apprécie encore moins qu'avant.
Sarcastique : il est illégal d'attaquer quelqu'un en ville et les gardes vous arrêteront aussitôt si vous êtes à l'origine d'un combat. Mais en vous montrant sarcastique, vous pouvez énerver votre vis-à-vis jusqu'à ce qu'il vous agresse, ce qui vous permet ensuite de vous défendre le plus légalement du monde. En cas d'échec, votre interlocuteur vous apprécie encore moins qu'auparavant.
Intimidant : si vous n'avez pas envie de vous battre ni d'offrir de l'argent à votre interlocuteur, vous pouvez toujours essayer de l'intimider. Si vous y arrivez, cela améliorera sa disposition à votre égard et vous permettra peut-être d'obtenir quelques renseignements. Mais cette tactique ne fonctionne qu'à court terme et, une fois que vous serez reparti, votre interlocuteur vous appréciera bien moins qu'avant et vous verrez bien vite qu'il sera plus difficile à intimider à l'avenir. En cas d'échec, la disposition de votre vis-à-vis diminue automatiquement.
Corruption : le moyen le plus rapide de se faire des amis est souvent de leur offrir de l'argent. Mais le problème, c'est que cela ne fonctionne pas avec tout le monde, et vous avez d'autant plus de chances d'essuyer un échec si vous vous trouvez face à un individu à la moralité irréprochable. Vous ne perdez de l'argent que si la tentative de corruption réussit. Sinon, votre interlocuteur se sent insulté et sa disposition envers vous chute brusquement.

Les services
Beaucoup de gens auront des services à vous proposer, ceux-ci pouvant aller de la vente de marchandises à des propositions de soins ou d'entraînement. Le menu Dialogue fait la liste des services proposés par votre interlocuteur. Sélectionnez celui qui vous intéresse afin d'obtenir davantage de précisions à son sujet (par exemple, la liste des talents proposés et le prix exigé si vous choisissez « Entraînement », ou Training). Les services disponibles sont les suivants :
Marchander – Permet de vendre ou d'acheter des objets. Voir ci-dessous.
Enchanter – Vous permet d'enchanter vos objets à l'aide de sorts que vous connaissez déjà. Voir page 35.
Réparation – Permet de réparer armes et armures.
Sorts – Permet d'apprendre de nouveaux sorts.
Créer un sort – Permet de combiner les effets de plusieurs sorts afin d'en créer de nouveaux. Voir page 34.
Entraînement – Permet de vous améliorer (d'un point) dans un ou plusieurs des talents proposés.
Voyager – Permet de se rendre rapidement en un autre lieu.

Marchander
Vous pouvez vendre ou acheter des objets auprès de certaines personnes. Lorsque vous choisissez l'option Marchander (Barter), votre inventaire s'affiche, de même que celui de votre interlocuteur. Sélectionnez les objets qui vous intéressent chez lui et ils apparaîtront temporairement dans votre inventaire. Si vous le souhaitez, vous pouvez également lui vendre certains de vos objets en cliquant dessus. La différence entre le coût des objets que vous achetez et la valeur de ceux que vous vendez s'affiche en bas de l'écran. Si ce que vous achetez coûte plus cher que ce que vous vendez, vous verrez apparaître la mention COUT TOTAL (TOTAL COST). Dans le cas contraire, c'est la mention TOTAL VENDU (TOTAL SOLD) qui s'affiche. Vous pouvez modifier l'offre qui vous est faites à l'aide des boutons « + » ou « -« , qui ont pour effet d'augmenter ou de réduire le total. Une fois que le montant de la transaction vous convient, cliquez sur Proposer (Offer). A ce moment, votre interlocuteur a la possibilité d'accepter votre offre ou de la rejeter, sa décision étant influencée par votre talent de Marchandage (Mercantile) et la quantité d'or que vous avez offerte, le cas échéant. Si votre proposition est rejetée, la disposition du marchand à votre égard baisse automatiquement d'un point.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 38
CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 39

LIVRES



Au cours de votre partie, vous découvrirez de nombreux livres, dont certains vous proposeront plusieurs pages intéressantes. Dans ce cas, cliquez sur Prev (précédent) et Next (suivant) pour passer d'une page à l'autre. Si votre souris est munie d'une molette, vous pouvez également tourner les pages en l'actionnant. Une fois que vous avez lu un livre, vous pouvez soit le reposer à l'endroit où vous l'avez pris, en cliquant sur Close (fermer), soit l'ajouter à votre inventaire, en cliquant sur Take (prendre). Mais n'oubliez pas que les livres appartiennent généralement à quelqu'un et qu'en prendre un est donc souvent du vol. Ne vous étonnez pas si leur propriétaire réagit en conséquence (à condition qu'il vous remarque, bien sûr).

Certains livres vous apprendront des choses sur MORROWIND et Tamriel, tandis que d'autres vous permettront de vous améliorer dans certains talents. Pour ces derniers, il vous suffit d'ouvrir le livre pour bénéficier du bonus, un message apparaissant pour vous indiquer quel talent a été amélioré. A noter qu'un tel livre ne fonctionne qu'une seule fois ; ce n'est pas parce que vous le lirez à plusieurs reprises que vous recevrez plusieurs fois un bonus à votre talent.

JOURNAL

Votre journal vous permet de vous souvenir de ce que vous apprenez au cours de l'aventure. Pour le consulter, appuyez sur la touche J. Le journal s'ouvre automatiquement à la dernière entrée en date, mais vous pouvez passer d'une page à l'autre en utilisant les fonctions Prev (précédent) et Next (suivant) ou en vous servant de la molette de votre souris, comme pour les livres. Votre journal compile tous les renseignements nécessaires sur les quêtes que l'on vous a confiées ou que vous avez menées à bien, mais aussi sur d'autres événements importants.

Vous remarquerez que certains mots sont surlignés en bleu. Il s'agit de sujets apparaissant dans votre liste de sujets, laquelle réunit tout ce que vous savez sur diverses questions. Vous pouvez cliquez sur un mot surligné en bleu ou sur Topics (sujets) pour que s'affiche votre liste de sujets. Sélectionnez la lettre qui vous intéresse pour consulter les sujets correspondants. Il ne vous reste plus ensuite qu'à faire votre choix parmi la liste qui vous est proposée. Vous pouvez également cliquer sur Cancel (annuler) pour revenir à l'index et choisir une nouvelle lettre. Cliquez sur Journal pour revenir au journal.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 40

LES CONTENANTS

On appelle contenant tout objet pouvant contenir autre chose, c'est-à-dire, entre autres, les coffres, les sacs, les caisses, les tonneaux… mais aussi les cadavres (!). Quand vous souhaitez accéder à l'inventaire d'un contenant, amenez celui-ci au centre de votre écran afin que son nom s'affiche, puis cliquez sur la barre d'espace. Cela fait, vous pouvez prendre tous les objets qui vous intéressent pour les amener dans votre inventaire. Cliquez sur Tout prendre (Take All) pour prendre tous les objets en même temps. Appuyez une nouvelle fois sur la barre d'espace ou cliquez sur Fermer (Close) pour refermer le contenant. Vous pouvez également déposer des objets dans le contenant en les prenant dans votre inventaire et en les amenant dans la fenêtre du contenant. Enfin, vous pouvez prendre des objets de votre inventaire et les déposer par terre. Certains cadavres vous offrent l'option Se débarrasser du cadavre (Dispose of Corpse). Si vous cliquez dessus, vous récupérez automatiquement tous les objets du corps et celui-ci disparaît définitivement du monde de Morrowind. Comme les gens n'aiment guère qu'on leur prenne ce qui leur appartient, vous rencontrerez fréquemment des contenants fermés à clés, voire piégés. Pour les ouvrir, vous aurez besoin de vous servir de crochets de serruriers et/ou d'une sonde. Si jamais vous êtes pris la main dans le sac, il est possible que l'on vous dénonce aux gardes. Dans ce cas, voir « Crime et châtiment », ci-dessous.

LE REPOS ET L'ATTENTE

Appuyez sur T pour vous reposer ou dormir (Rest). Si vous vous trouvez dans une ville, il vous faudra entrer dans un bâtiment pour pouvoir dormir ; en pleine rue, il vous est juste possible d'attendre (Wait). En pleine campagne, vous pouvez vous reposer, mais seulement à condition que vous soyez suffisamment éloigné de la ville et qu'il n'y ait pas d'ennemis à proximité, et encore cela peut-on s'avérer dangereux. En ville, vous pouvez louer une chambre dans une auberge. Si vous faites partie d'une faction, vous pouvez aller dormir en toute quiétude dans l'un de ses bâtiments. Sinon, dormir dans le lit d'un autre constitue souvent un crime. Il peut être utile d'attendre si vous guettez une heure bien précise (ou un changement de climat, par exemple). Notez toutefois que seuls vos points de Fatigue augmentent lorsque vous attendez. A l'inverse, quand vous vous reposez, vous regagnez points de Fatigue, Santé (Health) et Magie (Magicka). Il vous faut également vous reposer pour gagner un niveau lorsque vous vous êtes amélioré dans le nombre de talents requis.

LES VOYAGES RAPIDES

Le pays de Morrowind est vaste, mais certaines options vous sont proposées afin de vous déplacer plus rapidement d'un endroit à un endroit. Les voyages à pied peuvent être source de fascinantes découvertes, mais ils peuvent également s'avérer très dangereux. Vous pouvez vous déplacer plus rapidement en bateau, mais aussi à dos d'échassier des marais (silt strider) ou par le biais de la guilde des Mages, qui pourra vous téléporter. La carte de Vvardenfell indique où vous pouvez prendre le bateau ou l'échassier des marais. Chaque mode de voyage rapide peut être choisi en discutant avec la personne qui l'offre et en cliquant sur Voyager (Travel). N'hésitez pas à faire appel à ce type de service chaque fois que vos finances vous le permettent ; cela vous permettra de gagner du temps et d'éviter les mauvaises rencontres.

CRIME ET CHÂTIMENT

En règle générale, les actions suivantes sont considérées comme des crimes et s'accompagnent de sanctions si vous êtes pris : prendre quelque chose qui ne vous appartient pas, vous battre en ville (vous pouvez vous défendre sans crainte, c'est juste l'agresseur qui est condamné), tuer quelqu'un ou dormir dans un lit qui n'est pas le vôtre. Chaque fois que vous commettez un crime et que quelqu'un s'en aperçoit, la prime (Bounty) offerte pour votre capture augmente. Si vous allez en ville alors que votre tête est mise à prix, vous avez de fortes chances que les gardes vous arrêtent. Si vous vous enfuyez, ils vous poursuivront. Même si vous parvenez à leur échapper, vous verrez que le système légal de l'île est extrêmement efficace, comme le prouve la réaction des autres gardes que vous rencontrerez. Une fois que vous aurez été arrêté, trois options s'offrent à vous :

1. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez payer la somme correspondant à la prime offerte pour votre capture, ce qui vous permet d'éviter les travaux forcés. Si vous avez volé des objets, ils vous sont également confisqués, y compris ceux que vous aviez pris sans que personne ne vous voie (les gardes sont habitués à repérer les objets volés).
2. Vous pouvez résister aux gardes, ce qui est une très mauvaise idée, et ce pour deux raisons : a) ils savent se défendre, et b) ce nouveau crime viendra comme de bien entendu s'ajouter aux autres, ce qui fera encore augmenter la prime offerte.
3. Vous pouvez accepter d'aller en prison plutôt que de payer l'amende. Dans ce cas, plusieurs de vos talents souffriront durant votre détention, le nombre de talents touchés, et à quel point ils le seront, dépendant du temps que dureront vos travaux forcés. Tous les objets que vous avez volés vous seront également repris.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 41

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

Une fois que vous avez créé votre personnage et quitté le Bureau des Taxes et du Recensement de Seyda Nihyn (Seyda Neen), vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment. Pour créer un fichier de sauvegarde, appuyez sur la touche Echap et choisissez Save Game (sauvegarder) à partir du menu principal. Vous pouvez sauvegarder votre partie dans un nouveau fichier en choisissant New Save Game (nouvelle sauvegarde) et en entrant le nom de votre choix, ou écraser une sauvegarde précédente en cliquant dessus et en sélectionnant Save (sauvegarder).
Vous pouvez également charger une partie depuis le menu principal en cliquant sur Load (charger). La liste de toutes les parties sauvegardées vous est alors proposée, les parties étant classées par ordre chronologique ; les dernières en date apparaissent au sommet de la liste.

MENU OPTIONS

Vous pouvez accéder au menu Options à partir du menu principal lorsque vous lancez MORROWIND, mais aussi à tout moment de la partie. Il suffit pour cela d'appuyer sur la touche Echap.
Le menu Options vous permet de modifier les paramètres du jeu pour ce qui est de l'audio, de la vidéo, des commandes et de vos préférences.

AUDIO

Ce menu vous permet de modifier le niveau sonore des Voices (voix), (Sound) Effects (effets sonores), Footsteps (bruits de pas) et Music (musique). Le jeu tournera mieux si vous coupez purement et simplement le son.
Le fait de choisir l'option High (haute) pour le paramètre 3D Audio Quality (qualité audio 3D) vous donne une meilleure répartition spatiale des sons, mais cela provoquer des erreurs avec certaines cartes son. Si votre carte son n'est pas pleinement compatible avec DirectX 8.1, vous connaîtrez peut-être des problèmes de son. Dans ce cas, diminuez le rendement de votre carte dans le Panneau configuration de Windows.

COMMANDES

Vous pouvez réassigner la touche correspondant à chaque fonction en cliquant sur l'action concernée puis en pressant la nouvelle touche (ou bouton de la souris).

Retour aux commandes d'origine - pour retrouver les commandes d'origine, cliquez sur Reset Controls. Le jeu vous demandera de confirmer votre choix.

Inverser l'axe Y - vous permet de modifier dans quelle direction votre personnage regarde lorsque vous déplacez la souris vers le haut ou le bas. Par défaut, il regarde vers le haut quand vous déplacez la souris vers le bas, et inversement.

Activer joystick - vous permet d'assigner certaines fonctions à votre joystick. Assurez-vous que celui-ci a au préalable été calibré sous Windows.

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 42

Déplacement sur l'axe X - passe du pas de côté (Strafing) au fait de se tourner (Turning). Uniquement utilisé avec le joystick.

Sensibilité verticale - détermine à quelle vitesse votre champ de vision se modifie lorsque vous déplacez la souris vers le haut ou le bas. Plus la sensibilité de votre souris est élevée, plus l'image évolue rapidement.

Sensibilité horizontale - détermine à quelle vitesse votre champ de vision se modifie lorsque vous déplacez la souris vers la gauche ou la droite. Plus la sensibilité de votre souris est élevée, plus l'image évolue rapidement.

PREFERENCES

Délai d'attente aide - le temps d'apparition que vous souhaitez pour le menu d'aide concernant un objet centré à l'écran ou sur lequel vous amenez le curseur de votre souris.

Transparence menus - vous permet de modifier la transparence de fond de page pour tous les menus.

Distance IA - détermine le temps que le processeur accorde aux personnages à l'écran. Vous pouvez améliorer la manière dont le jeu tourne en réduisant cette distance.

Sauvegarde automatique au repos - si cette option est activée, le jeu sauvegarde automatiquement votre partie dans la case AutoSave (sauvegarde automatique) de votre liste de parties sauvegardées chaque fois que vous attendez ou que vous vous reposez.

Toujours utiliser la meilleure attaque - si vous activez cette option (en choisissant On), vous utilisez toujours le meilleur type d'attaque possible en fonction de l'arme que vous tenez en main, et ce quelle que soit la direction dans laquelle vous déplacez la souris. Si l'option est désactivée (Off), vous portez un coup d'estoc quand vous bougez la souris d'avant en arrière, un coup de taille si vous la bougez de haut en bas et un coup asséné si vous la bougez en diagonale ou si vous restez immobile.

Sous-titrage - vous pouvez choisir d'afficher ou non le sous-titrage quand un personnage vous parle.

Cible - fait apparaître une petite cible au centre de l'écran.

VIDEO

Résolution - indique les résolutions permises par votre carte vidéo et votre moniteur. Vous pouvez améliorer la façon dont tourne le jeu en choisissant une moins bonne résolution.

Distance de vision - cette glissière détermine à quelle distance vous y voyez. . Vous pouvez améliorer la façon dont tourne le jeu en diminuant la distance.

Correction gamma- vous permet de déterminer la clarté de l'image.

Ombres en temps réel - détermine la quantité d'ombre apparaissant à l'écran. Vous pouvez améliorer la façon dont tourne le jeu en désactivant cette option (Off).

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 43

Credits

Chef de projet
Todd Howard

Responsable de la conception
Ken Rolston

Responsable de la programmation
Craig Walton

Responsable de la programmation pour Xbox
Guy Carver

Responsable de l'infographie
Matthew Carofano

Responsable de l'infographie pour ce qui est des personnages
Christiane Meister

Programmeurs
Guy Carver
Ahn Hopgood
Scott Franke
Chris Innanen
Mat Krohn
Mike Lipari
Steve Meister
Matt Picioccio
Kerry Sergent
Craig Walton

Aidés de
Hal Bouma
Victor Breuggemann
Dave DiAngelo
O'dell Hicks
Scott Hofmann
Andrew Nunn
Casey O'Toole
Erik Parker

Conception du monde
Hope Adams
Noah Berry
Mark Bullock
Matthew Carofano
Christine Miller
Gary Noonan

Aidés de
Shirin Alkaissi
Brian Chapin
Royal Connell
Bryan Card
Gavin Carter
Kevin Shriner
Frank Ward

Infographie (personnages et créatures)
Tohan Kim
Christiane Meister
Juan Sanchez

Aidés de
Wan Chiu
Sean Ekanayake
Sean Foyle
Josh Jones
Mark Jones
Andrew Rai
Michael Smith
Ka-Kei Wong

Concept artistique
Michael Kirkbride

Ecriture et élaboration des quêtes
Douglas Goodall
Mark Nelson
Ken Rolston

Aidés de
Bill Burcham
Todd Howard
Michael Kirkbride
Ted Peterson
Todd Vaughn

Effets sonores
Jason Ruddy

Musique composée et produite par
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Responsable assurance qualité
Mike Fridley

Assurance qualité
Absolute Quality Inc.

Producteurs associés
Ashley Cheng
Todd Vaughn

Acteurs
Jeff Baker
Jonathan Bryce
Lynda Carter
Linda Canyon
David DeBoy
Shari Elliker
Catherine Flye
Cami St. Germain
Gayle Jessup
Wes Johnson
Melissa Leebaert
Michael Mack
Elisabeth Noone
Dude Walker

Enregistrement
Absolute Pitch Studios,
Washington DC

Rédaction du manuel
Pete Hines
Ashley Cheng

Mise en page du manuel
Michael Wagner

Responsable des ventes
Lori Rehr

Directeur des relations publiques et du marketing
Pete Hines

Directeur général
Vlatko Andonov

Concept original
Todd Howard and Ken Rolston

Conception du jeu
The Morrowind Team

Un grand merci à
Don Nalezyty, Julian Lefay, Bruce Nesmith, Kurt Kuhlmann, Hugh Riley, Colin Williamson, Chris Ondrus, Brian Stokes, Chris Weaver, Brian Harvey, Greg James, Kelly Tofte, Kevin Bachaus, Brent Erickson, Numerical Design Limited, Kim Howard, Jeff Howard, Indy, Jody Innanen, Rachel Noble, Mike & Ellen Lipari, Kim & Bryan Rankin, Gary Noonan Sr., Cappy le Perroquet, Kezune, Mo, Regis Philbin, Antonio Lang, Stephanie Scheibley, Shannon and Connor Hines, Alan Nanes, Steve Adamo, Kenny McDonald, tous ceux qui font vivre les forums et les sites de fans, nos amis et nos familles.

UBI Soft Entertainment
Thomas Petersen,
Delphine Delesalle, Rémi Perreault, Sébastien Pavia, Sylvaine Gomez, Tanguy Imbert

CMJN • Livret DVD ????? • 120x180 mm • trame 150 • 44

Ubi Soft à votre service…

Support Technique :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

✍✍ *Site Internet : http://support.ubisoft.fr* **Nouveau !**

- ✍ Notre **guide de dépannage** « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- ✍ Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans **nos FAQ (Questions / Réponses)**
- ✍ **Posez vos questions** à nos techniciens
- ✍ Grâce à votre **messagerie Ubi Soft**, bénéficiez des solutions les plus récentes
- ✍ Téléchargez les **dernières mises à jour** (patches)

Si vous n'avez **pas de connexion Internet**, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au samedi 9h00 – 21h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?
Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

✍✍ *Téléphone :* **0.892.70.50.30** (0,34 Euros / mn)

- ✍ **L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes** de nos jeux sont répertoriées ici
- ✍ **Serveur vocal** accessible **24h sur 24** et 7 jours sur 7
- ✍ Parlez **en direct** avec nos **spécialiste jeux** : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

✍✍ *Site Internet : http://support.ubisoft.fr* rubrique « Astuces – Soluces »

- ✍ Consultez nos **aides de jeux** sur les nouveautés et les grands classiques
- ✍ Contactez nos **spécialistes jeux** par e-mail

Garanties

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, contactez notre support technique (reportez-vous à la rubrique « *Ubi Soft à votre service* » de ce manuel pour nos coordonnées) qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.
Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Support Technique Ubi Soft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.